

تصویر ابو عبد الرحمن الکردی

چاپ دوم

Start Now!

همراه با DVD

کلید

Graphic softwares نرم افزارهای گرافیکی



جادادن و متحرک سازی منظره ها

ایجاد آلبوم سه بعدی متحرک

تبدیل تصاویر (morph)

ایجاد انیمیشن سخنگو از عکس های ثابت

ساخت تصویر با حروف

بزرگ کردن تصاویر بدون افت کیفیت

تغییرات فانتزی در عکس ها با نرم افزارهای کارآمد

طراحی آیکون

حسین مهدویان - رضا مهدویان

www.kelid.ir

« مجموعه کتابهای کاربردی کلید »

کلید

نرم افزارهای

گرافیکی

حسین مهدویان

رضا مهدویان



| | |
|---------------------|--|
| سرشناسه | مهدویان، حسین، ۱۳۶۸. |
| عنوان و نام پدیدآور | کلید نرم افزارهای گرافیکی / حسین مهدویان، رضا مهدویان. |
| مشخصات نشر | تهران: کلید آموزش، ۱۳۹۰. |
| مشخصات ظاهری | ۱۲۸ ص.: مصور(بخشی رنگی). |
| فروست | ... مجموعه کلید / طراح و مجری مجموعه منصور سجاد: ۸۷ |
| شابک | 978-600-5656-70-1 |
| وضعیت فهرست نویسی | فیبیا |
| موضوع | گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار |
| شناسه افزوده | مهدویان، رضا. ۱۳۶۳- |
| رده بندی کنگره | ۱۳۹۰ ک ۸۳۵ / م ۳۸۵ T |
| رده بندی دیویی | ۰۰۶/۶۸۶ |
| شماره کتابشناسی ملی | ۲۲۸۵۰۲۶ |

کلید نرم افزارهای گرافیکی

از مجموعه

کلید - ۸۷

info@sajadco.com

طراح و مجری مجموعه: منصور سجاد

مدیر تحریریه: احسان مظلومی

مؤلف: حسین مهدویان - رضا مهدویان

مدیر تولید و طراح جلد: مهدی سجاد

ناشر: انتشارات کلید آموزش

شمارگان: ۳۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: چاپ دوم - آذر ۱۳۹۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۶۵۶-۷۰-۱

قیمت همراه با DVD: ۳۰۰۰ تومان

مرکز پخش: ۰۲۱-۶۶۴۰۶۰۶۱-۶۶۹۵۳۰۷۳

۰۳۱۱-۲۲۲۳۷۲۵

۰۲۵۱-۷۷۳۵۴۱۱

- کلیه حقوق و حق چاپ متن، طرح روی جلد و عنوان کتاب با نگرش به قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ محفوظ است و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.
- هرگونه استفاده از عنوان این مجموعه که به ثبت رسیده است ممنوع و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

برای تهیه مجموعه کتاب های کلید می توانید به سایت www.Kelidshop.ir مراجعه کنید.

برنامه‌ریزی، هدایت و نظارت بر مجموعه کتابهای کاربردی

«کلید»

منصور سجاد

| | | |
|---------|---|---------------|
| چاپ اول | : | اردیبهشت ۱۳۹۰ |
| چاپ دوم | : | آذر ۱۳۹۰ |

برای طرح سوالات خود و گفتگو با مؤلفین کتاب می‌توانید به انجمن کلید به آدرس

www.Kelid.ir/Forum

مراجعه کنید.

فهرست مطالب

| | |
|---|----|
| پیشگفتار | ۹ |
| فصل اول: رنگی کردن تصاویر با Black Magic pro | ۱۱ |
| درس اول: رنگی کردن مناظر | ۱۱ |
| درس دوم: رنگی کردن صورت | ۱۷ |
| فصل دوم: ایجاد آلبوم سه بعدی با 3D Album Picture Pro | ۱۹ |
| درس اول: طراحی آلبوم عکس | ۱۹ |
| درس دوم: کلیپ‌های ویدیویی دیگر | ۲۴ |
| درس سوم: ذخیره‌سازی پروژه | ۲۶ |
| درس چهارم: تولید کلیپ ویدیویی | ۲۸ |
| درس پنجم: محاسبه مدت زمان پخش | ۳۱ |
| درس ششم: استخراج کلیپ ویدیویی با فرمت EXE | ۳۴ |
| فصل سوم: متحرک سازی عکس‌ها با Nature IllusionStudio | ۳۵ |
| درس اول: امواج آب | ۳۵ |
| درس دوم: افزودن جلوه‌های برف و باران | ۳۹ |
| درس سوم: اضافه کردن تصاویر متحرک یا ثابت | ۴۰ |
| درس چهارم: افزودن موزیک و جلوه‌های صوتی | ۴۲ |
| درس پنجم: خروجی گرفتن از تصویر | ۴۴ |
| فصل چهارم: تبدیل تدریجی تصاویر به یکدیگر با Fanta Morph | ۴۷ |
| درس اول: ایجاد پروژه جدید | ۴۷ |
| درس دوم: وارد کردن عکس | ۴۹ |
| درس سوم: اعمال افکت | ۵۱ |

| | |
|----|--|
| ۵۳ | درس چهارم: تنظیم محل دقیق نقاط تبدیل |
| ۵۹ | درس پنجم: تنظیم مدت زمان و فرمت |
| ۶۳ | فصل پنجم: طراحی انیمیشن‌های سخنگو با Crazy talk |
| ۶۳ | درس اول: وارد کردن عکس |
| ۶۵ | درس دوم: تنظیمات عکس |
| ۶۶ | درس سوم: تنظیم حرکات سر و شانه |
| ۶۷ | درس چهارم: تنظیم محل دقیق اعضاء |
| ۶۹ | درس پنجم: افزودن سایر اعضاء |
| ۷۱ | درس ششم: افزودن صدا و موزیک |
| ۷۳ | درس هفتم: خروجی گرفتن یا تولید فایل ویدیویی |
| ۷۷ | فصل ششم: بزرگ کردن تصاویر بدون افت کیفیت با Photo Zoom Pro |
| ۷۷ | درس اول: وارد کردن عکس |
| ۷۸ | درس دوم: اعمال تنظیمات |
| ۸۰ | درس سوم: ذخیره تصویر |
| ۸۳ | فصل هفتم: ساخت و ویرایش آیکون با Axialis Icon Workshop |
| ۸۳ | درس اول: تبدیل عکس به آیکون |
| ۸۵ | درس دوم: خارج کردن آیکون برنامه‌ها |
| ۸۷ | درس سوم: تبدیل آیکون به عکس |
| ۸۷ | درس چهارم: طراحی آیکون |
| ۸۹ | درس پنجم: انتشار آیکون بر روی CD |
| ۹۳ | فصل هشتم: ساخت تصویر از حروف با ASCII Art Studio |
| ۹۳ | درس اول: تبدیل تصویر به کدهای ASCII |
| ۹۶ | درس دوم: تبدیل متون به کدهای ASCII |

| | |
|-----|--|
| ۹۷ | درس سوم: تنظیمات نرم افزار |
| ۹۸ | درس چهارم: تولید فایل خروجی |
| ۱۰۱ | فصل نهم: چهره نگاری با Faces |
| ۱۰۱ | درس اول: طراحی چهره |
| ۱۰۶ | درس دوم: ذخیره تصویر |
| ۱۰۶ | درس سوم: کسب مهارت در چهره نگاری |
| ۱۰۹ | فصل دهم: خلق تصاویر فانتزی با Fun Photor |
| ۱۰۹ | درس اول: انتخاب الگو |
| ۱۱۲ | درس دوم: انتخاب محدوده صورت |
| ۱۱۴ | درس سوم: وارد کردن عکس |
| ۱۱۶ | درس چهارم: اعمال تنظیمات |
| ۱۲۰ | سخن آخر |

جهت مشاهده تصاویر به صورت رنگی به DVD همراه
کتاب مراجعه کنید.



پیشگفتار

عکس‌ها جزئی از خاطرات ما را تشکیل می‌دهند، تصاویری که گذشته ما را به نوعی زنده می‌کنند و می‌توانند لحظات خوشی را برای ما به ارمغان بیاورند. امروزه با وجود دوربین‌های دیجیتال، عکس‌برداری بسیار آسان شده است و اکثر ما تعداد زیادی عکس در کامپیوترمان داریم. اگر در عکاسی آماتور باشیم، تعداد زیادی از عکس‌هایمان کیفیت خوبی ندارند. برای تغییر دادن عکس‌ها و بهبود کیفیت آن‌ها، باید با نرم‌افزارهای ویرایش عکس آشنا شویم که این کار هم وقت و هزینه زیادی می‌خواهد و شاید نیازمان هم آنقدر شدید نباشد که بخواهیم یک نرم‌افزار حرفه‌ای را یاد بگیریم.

اما راه دیگری هم هست. نرم‌افزارهایی در بازار وجود دارد که دقیقاً برای ما ساخته شده‌اند. این نرم‌افزارها کارکرد بسیار ساده‌ای دارند و معمولاً نتیجه‌های جالبی هم می‌دهند. از بریدن و تغییر سایز عکس‌ها گرفته تا رنگی کردن و افزودن جلوه‌های ویژه و حتی متحرک کردن عکس، برای هر کاری نرم‌افزار کوچکی هست که بتواند آن کار را ساده و قابل قبول انجام دهد. می‌توانیم این نرم‌افزارها را خرده ریزه‌های گرافیکی بنامیم. در این کتاب به معرفی و آموزش تعدادی از این نرم‌افزارهای جالب خواهیم پرداخت و کارایی‌های آن‌ها را به شما نشان می‌دهیم. البته هر نرم‌افزار ممکن است کارایی‌های دیگری هم داشته باشد که می‌توانید خودتان کارایی‌های دیگر را امتحان کنید.

این کتاب برای چه کسانی مناسب است؟

این کتاب برای افرادی است که به کارهای گرافیکی و کار روی عکس‌ها علاقه‌مندند. از طرفی آنقدر وقت ندارند که بطور حرفه‌ای به نرم‌افزارهای

پیچیده پردازند و آنها را یاد بگیرند. آنهایی که می خواهند به راحتی عکس هایشان را ویرایش کنند و اشکالات عکس ها را برطرف کنند. برای مطالعه این کتاب نیازی به دانش کامپیوتری زیادی ندارید. همین که بتوانید با کامپیوتر کار کنید کافی است.

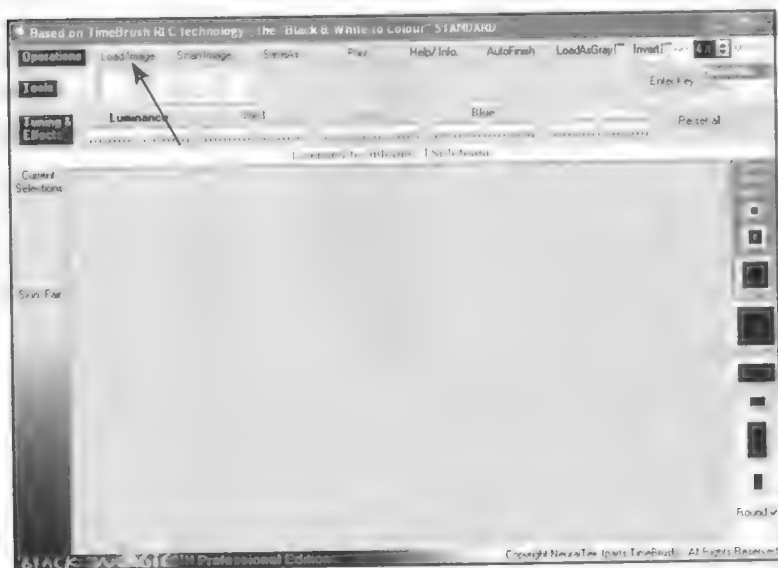
فصل اول

رنگی کردن تصاویر سیاه و سفید با Black Magic Pro

درس اول: رنگی کردن مناظر

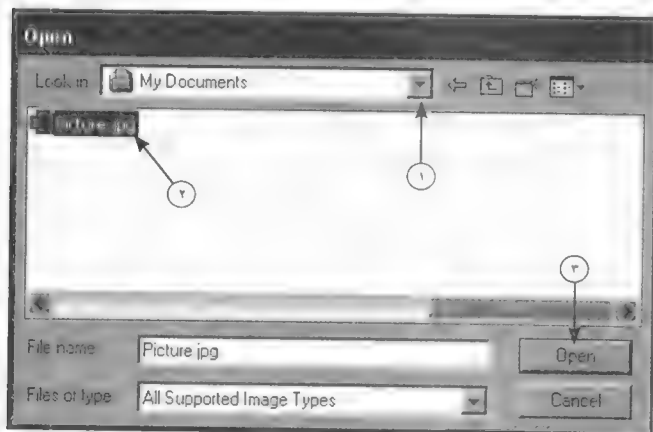
Black Magic Pro نرم‌افزاری قدرتمند و حرفه‌ای برای رنگی کردن تصاویر سیاه و سفید می‌باشد. البته باید در نظر داشته باشید که رنگی کردن یک عکس قدیمی و سیاه و سفید به کمی زمان و حوصله نیاز دارد ولی مطمئناً نتیجه رضایت بخشی در بر خواهد داشت.

برای شروع، نرم‌افزار را اجرا کرده و با استفاده از دکمه‌ی Load Image عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه کنید در تصویر ۱ نمایی از محیط برنامه می‌بینید.



تصویر ۱

می‌خواهیم عکسی را وارد محیط برنامه کنیم. به قسمت دلخواه از هارد دیسک خود رفته (تصویر ۲ شماره ۱) و پس از انتخاب عکس مورد نظر (تصویر ۲ شماره ۲) بر روی Open کلیک نمایید. (تصویر ۲ شماره ۳)



تصویر ۲

با این کار عکس در محیط نرم‌افزار باز شده و یک منو روی صفحه نمایش ظاهر می‌گردد (تصویر ۳) که شامل گزینه‌های زیادی می‌باشد که این گزینه‌ها به ترتیب عبارتند از: Skin (پوست)، Hair (مو)، Iris Eye (چشم)، Make up (آرایش)، Earth (زمین)، Brush Greens (قلم‌موی سبز رنگ)، Water (آب)، Fire (آتش)، Sky (آسمان)، Rock (تخته سنگ)، Wood (چوب) و...

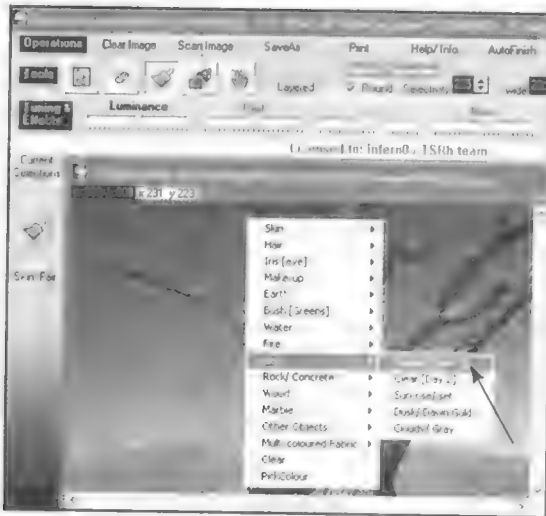


تصویر ۳

همانطور که از اسم‌ها پیدا است، هر کدام برای موارد خاصی کاربرد دارد برای مثال اگر بخواهیم عکس صورت یک انسان را رنگی کنیم، از گزینه Hair برای رنگی کردن موها، از Eye برای رنگ کردن چشم‌ها، Skin برای پوست و از سایر رنگ‌ها برای رنگ کردن پیراهن و سایر جزئیات استفاده می‌کنیم. این به سلیقه شما بستگی دارد. در این مثال برای رنگ کردن آسمان، از قسمت Sky، گزینه Clear [Day 1] را انتخاب کنید (تصویر ۴). با این عمل نشانگر ماوس تغییر کرده و به علامت + تبدیل می‌شود

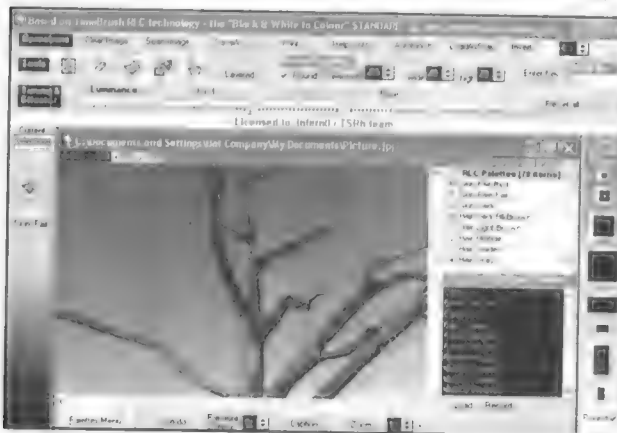
نکتہ ...

اگر احیاناً این منو از روی صفحه نمایش ناپدید شد، بر روی عکس راست کلیک کنید تا دوباره ظاهر گردد.




تصویر ۴

برای رنگ کردن آسمان، به صورت زیر عمل نمایید:
 ماوس را به قسمت‌هایی که قصد رنگ کردن آن را دارید (آسمان) برده،
 کلیک کرده و در حالی که آن را نگه داشته‌اید، در جهت‌های مختلف حرکت
 دهید تا کل آسمان با رنگ آبی رنگ‌آمیزی شود. (تصویر ۵)



تصویر ۵

نکته ...

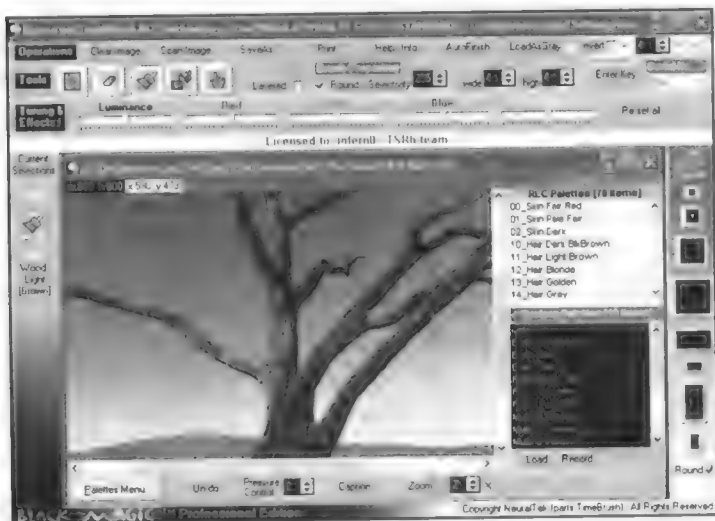
اگر در رنگ کردن جایی از تصویر دچار اشتباه شدید، از پاک کن  که در جعبه ابزار قرار دارد، استفاده نمایید.



تصویر ۶

برای بزرگ و کوچک کردن اندازه قلم‌مو از سمت راست پنجره برنامه، اندازه مورد نظر را انتخاب کنید اما حالت پیش فرض گزینه مناسبی است و نیاز به تغییر ندارد. (تصویر ۶)

پس از اتمام آسمان، نوبت به رنگ کردن درخت می‌رسد. شما می‌توانید از هر رنگی استفاده کنید. این به سلیقه شما بستگی دارد اما رنگ قهوه‌ای روشن بیشتر جلب توجه می‌کند و عکس را زیباتر می‌کند برای مثال بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Wood گزینه Light Brown را انتخاب کنید و همانند روش ذکر شده در بالا، شروع به رنگ کردن درخت نمایید. (تصویر ۷)



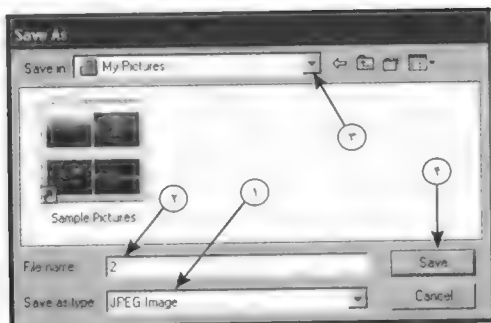
تصویر ۷

پس از اتمام کار نوبت به رنگ کردن ماسه‌ها و زمین می‌رسد. برای رنگ کردن ماسه‌ها، بر روی عکس کلیک راست کرده و از قسمت **Other Objects** گزینه **Gold** را انتخاب کنید. برای رنگ کردن زمین نیز می‌توانید از یک رنگ دلخواه استفاده نمایید. برای مثال از قسمت **Wood** گزینه **Golden Brown** را انتخاب کنید و شروع به رنگ کردن آن نمایید. (تصویر ۸)



تصویر ۸

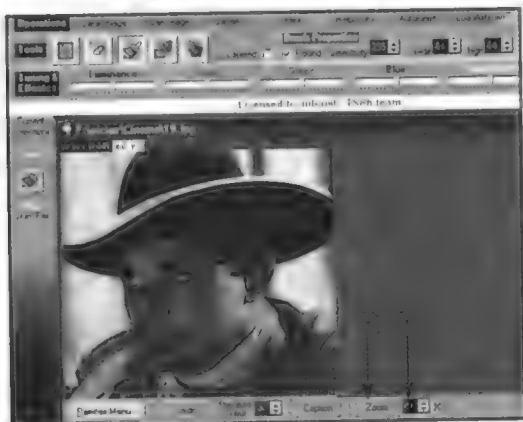
به شما تبریک می‌گوییم. شما به همین سادگی موفق شدید یک عکس سیاه و سفید را به راحتی و بدون هیچگونه مشکلی رنگی کنید. برای ذخیره تصویر از قسمت بالا، روی دکمه **Save As** کلیک کنید. در پنجره‌ای که باز می‌شود، از قسمت **Save As type** گزینه **JPEG** را انتخاب کرده (تصویر ۹ شماره ۱) و پس از تایپ نام (تصویر ۹ شماره ۲) و مشخص کردن محل مناسب برای ذخیره فایل (تصویر ۹ شماره ۳)، بر روی **Save** کلیک کنید. (تصویر ۹ شماره ۴)



تصویر ۹

درس دوم: رنگی کردن صورت

حال می‌خواهیم تصویر یک چهره را رنگ آمیزی کنیم. با استفاده از کلید **Load Image** Load Image عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه کنید. به عنوان مثال تصویر موجود را می‌توانید از DVD همراه این کتاب، باز کنید پس از وارد کردن عکس، برای بزرگ‌نمایی تصویر، در قسمت پایین عدد مورد نظر خود را وارد کنید، (تصویر ۱۰ شماره ۱) سپس دکمه **Zoom** را کلیک کنید. (تصویر ۱۰ شماره ۲)



تصویر ۱۰

برای رنگی کردن کلاه ابتدا بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Hair یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید. برای مثال Dark یا تیره را برگزینید و شروع به رنگ کردن کلاه کنید برای رنگ کردن پوست ابتدا بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Skin یکی از رنگ‌ها را انتخاب کنید برای نمونه Dark را برگزینید. برای رنگ کردن چشم نیز از قسمت (eyelris) یکی را برگزینید برای مثال Brown/Black یا قهوه‌ای / مشکی را انتخاب نمایید. به منظور رنگ کردن پیراهن نیز از یک رنگ دلخواه استفاده نمایید، برای نمونه



تصویر ۱۱

ما از قسمت Wood گزینه Dark Brown یا قهوه‌ای تیره را انتخاب کرده‌ایم.

برای رنگ کردن شال هم می‌توانید از یک رنگ دلخواه استفاده کنید. رنگ انتخابی ما برای این قسمت، رنگ سبز (Green) از بخش marble می‌باشد. برای رنگ کردن پشت زمینه تصویر نیز، از رنگ تیره (Dark) موجود در

قسمت Earth استفاده شده است. و این هم تصویر نهایی (تصویر ۱۱) پس از رنگ کردن کل تصویر آن را با کلیک روی دکمه Save As ذخیره نمایید.

جهت مشاهده تصاویر به صورت رنگی به DVD همراه کتاب مراجعه کنید.

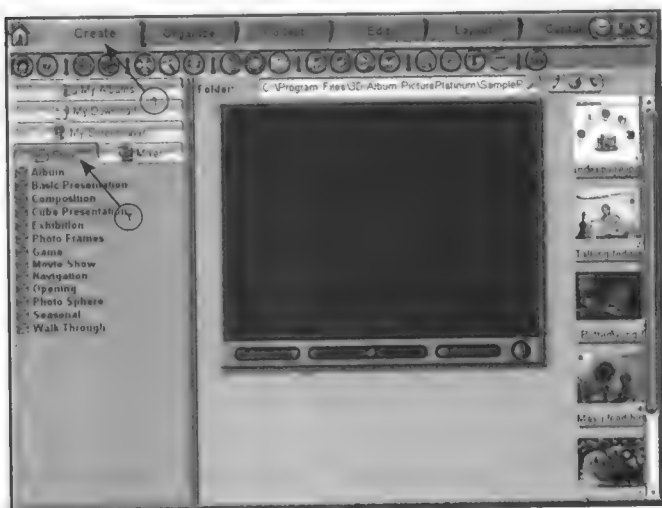
فصل دوم

ایجاد آلبوم سه بعدی متحرک با 3D Album Picture Pro

درس اول: طراحی آلبوم عکس

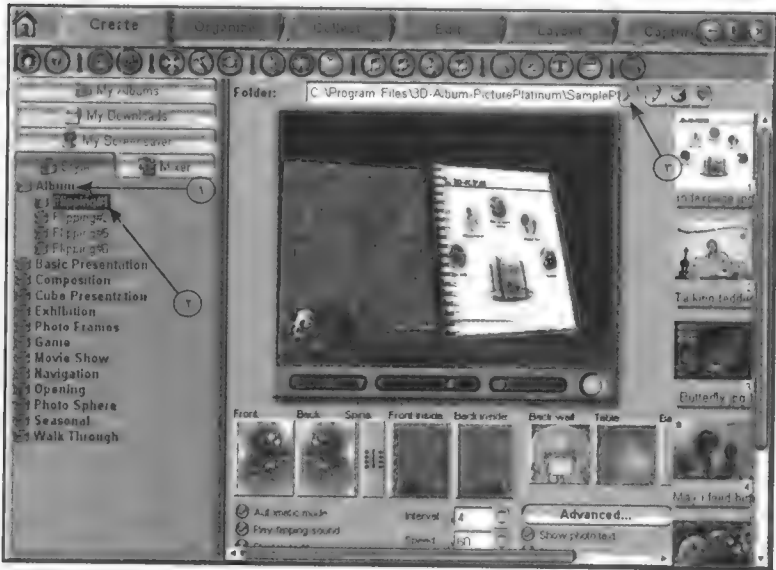
کار با نرم افزار 3D Album Picture Pro بسیار ساده است. به کمک آن می توانید از عکس هایتان کلیپ های سه بعدی جذابی خلق کنید. این نرم افزار به شیوه ای جالب، از عکس های شما، آلبوم سه بعدی و در عین حال متحرک می سازد. محیط آلبوم ها بسیار زیبا بوده و می توانید در محیط آلبوم حرکت کرده و عکس ها را مشاهده نمایید.

برای ساخت یک آلبوم سه بعدی مراحل زیر را دنبال کنید: پس از نصب نرم افزار و اجرای آن، زبانه Create (تصویر ۱۲ شماره ۱) و سپس Style را انتخاب کنید. (تصویر ۱۲ شماره ۲)



تصویر ۱۲

از فهرست سبک‌های موجود در زبانه Style، یکی را به دلخواه انتخاب کنید. برای مثال Album را انتخاب نمایید. (تصویر ۱۳ شماره ۱) سپس یکی از چهار گزینه ظاهر شده را برگزینید (تصویر ۱۳ شماره ۲) تا پیش نمایش حرکت آلبوم سه بعدی را در پنجره Preview مشاهده کنید.

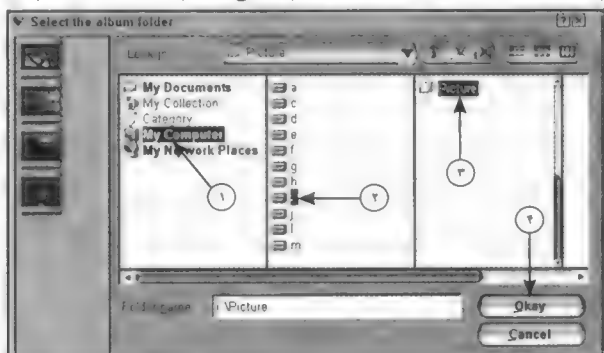


تصویر ۱۳

می‌خواهیم عکس‌های مورد نظر خود را به صفحات متحرک آلبوم اضافه کنیم. برای این کار روی دکمه ذره‌بین موجود در کنار کادر Folder در بالای پنجره پیش نمایش کلیک کنید. (تصویر ۱۳ شماره ۳) در پنجره باز شده، مسیر تصاویر خود را بر روی هارد دیسک مشخص کنید. به این نکته توجه کنید که عکس‌های مورد نظر خود را درون یک پوشه با نام مناسب قرار دهید (برای مثال پوشه Picture) چون با انتخاب پوشه کل عکس‌های موجود درون آن وارد محیط برنامه می‌شود. پس از انتخاب پوشه

Ghraphic Softwares

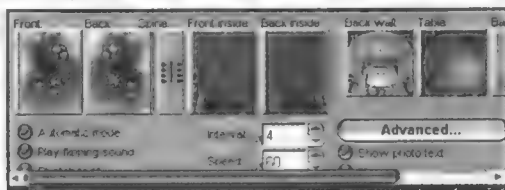
حاوی عکس‌های مورد نظرتان، روی دکمه Okay کلیک کنید (شماره‌های موجود در تصویر ۱۴ مراحل انجام کار را نشان می‌دهد) برای مثال شما می‌توانید پوشه Picture را از DVD همراه این کتاب است انتخاب کنید.



تصویر ۱۴

آیکون‌های عکس‌ها به شکل شماره گذاری شده در سمت راست پنجره برنامه چیده می‌شود و به طور اتوماتیک به ترتیب شماره‌ها، بر روی صفحات متحرک آلبوم قرار می‌گیرند. لازم به ذکر است که تعداد صفحات آلبوم به طور خودکار برابر با تعداد عکس‌ها تنظیم می‌شود.

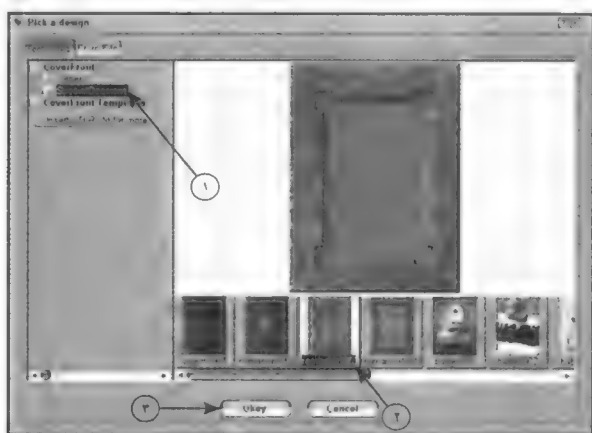
پس از انتخاب آلبوم سه بعدی و وارد کردن عکس‌های مورد نظر خود به محیط برنامه، می‌توانید اجزای قابل مشاهده آلبوم از جمله جلد‌های بیرونی و داخلی را به دلخواه خود تغییر دهید. برای تغییر جلد درونی و پشت آلبوم روی کادرهای Front یا Back و برای تغییر جلد داخلی رو و پشت آلبوم روی کادرهای Front inside و Back inside کلیک کنید. (تصویر ۱۵)



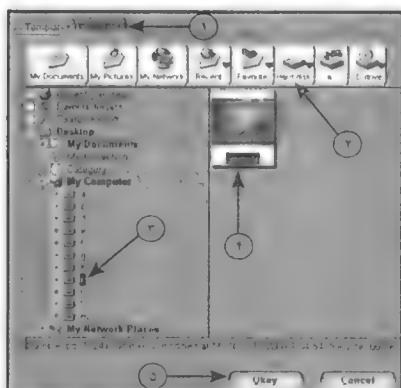
تصویر ۱۵

Ghraphic Softwares

با این کار پنجره الگوهای آماده برنامه ظاهر می شود. در برگه Template می توانید یکی از الگوها را انتخاب کرده و Okay کنید. (تصویر ۱۶) همچنین می توانید از فایل های تصویری خود جهت جلد آلبوم استفاده نمایید. برای این منظور زبانه From File را انتخاب کنید، سپس درایو و مسیر فایل تصویری مورد نظر خود را مشخص کرده و پس از انتخاب آن دکمه Okay را کلیک نمایید. (شماره های موجود در تصویر ۱۷ مراحل انجام کار را نشان می دهد)



تصویر ۱۶

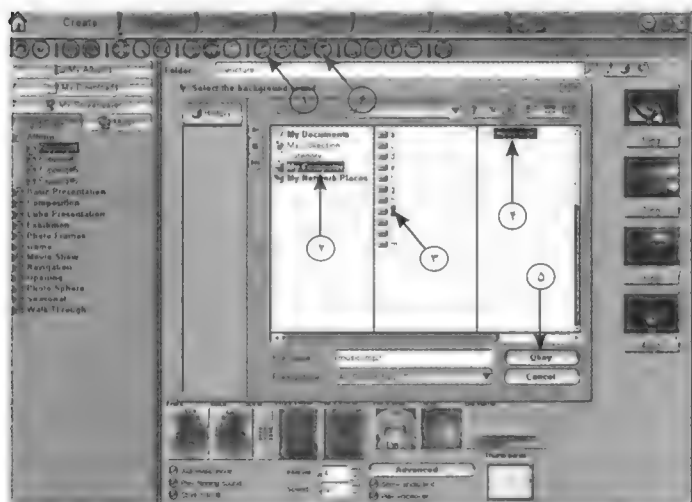


تصویر ۱۷

نکته ...

برای تغییر عکس پس زمینه آلبوم و همچنین تغییر عکس موجود روی زمین نیز به ترتیب از گزینه‌های Back wall و Table استفاده کنید. (تصویر ۱۵)

برای بالا بردن سرعت ورق خوردن صفحات آلبوم، می‌توانید عدد موجود در کادر Speed را افزایش دهید و برای تنظیم مدت زمان نمایش هر عکس، کادر Interval را تنظیم کنید. هرچه عدد موجود در این کادر بزرگ‌تر باشد، نمایش عکس هر صفحه طولانی‌تر خواهد بود (تصویر ۱۵). اکنون بیایید یک موزیک زمینه به پروژه اضافه کنیم. روی گزینه Select the Background Sound (تصویر ۱۸ شماره ۱) کلیک کنید. در پنجره انتخاب موزیک، موسیقی دلخواه خود را با فرمت‌های Wav, Wma, midi, Mp3 و دیگر فرمت‌های مجاز برنامه انتخاب کرده و Okay کنید (تصویر ۱۸ مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد) از این پس نمایش آلبوم سه بعدی، همراه با موسیقی متن خواهد بود.

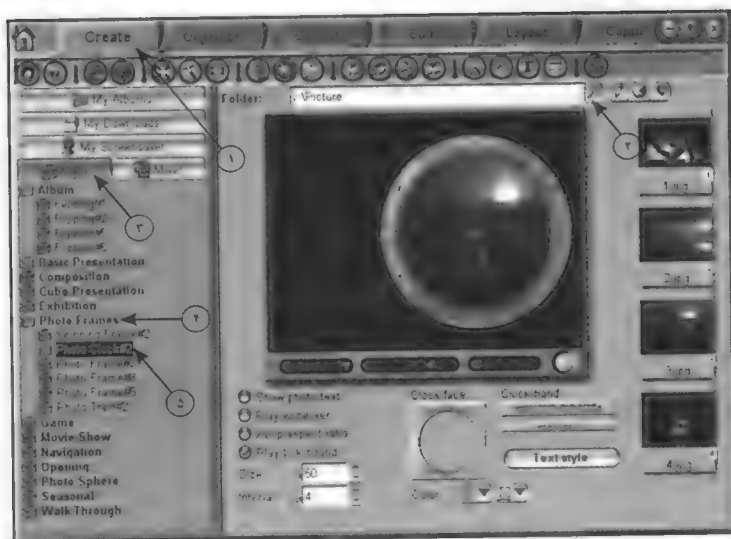


تصویر ۱۸

همچنین برای انصراف از پخش موسیقی متن، روی گزینه Remove Background Sound (تصویر ۱۸ شماره ۶) یکبار کلیک کنید.

درس دوم: کلیپ‌های ویدیویی دیگر

نمونه‌های سه بعدی زیادی در این نرم‌افزار وجود دارد که به دلیل محدودیت حجم کتاب، نمی‌توانیم همه آن‌ها را برای شما توضیح دهیم. اما یک مثال دیگر را بعنوان نمونه با هم بررسی می‌کنیم. بقیه موارد را خودتان بررسی و کشف کنید. در بالای پنجره برنامه، زبانه Create را انتخاب کنید (تصویر ۱۹ شماره ۱) در سمت راست پنجره روی کلید Browse کلیک نمایید (تصویر ۱۹ شماره ۲) و مسیر عکس‌های مورد نظر را مشخص کنید. عکس‌های دلخواه شما در سمت راست پنجره به شکل شماره‌گذاری شده قرار می‌گیرند، حال برای ساخت کلیپ مورد علاقه خود از سربرج Style (تصویر ۱۹ شماره ۳) روی گزینه مورد نظر کلیک کنید. در اینجا فرض کنید که می‌خواهیم کلیپ ویدیویی ساعت متحرک را بسازیم، برای این منظور روی گزینه Photo Frame کلیک نمایید. (تصویر ۱۹ شماره ۴) از گزینه‌های آن Photo Clock را برگزینید. (تصویر ۱۹ شماره ۵) در پنجره پیش نمایش مشاهده می‌کنید که ساعتی متحرک، نمایش داده می‌شود در حالی که صفحه آن، ساعت سیستم شما را نشان می‌دهد. در داخل آن عکس‌های انتخاب شده پی‌درپی نمایش داده می‌شوند.



تصویر ۱۹

در کادر تنظیمات می‌توانید تنظیماتی همچون عوض کردن قاب ساعت،
بخش صدای عقربه، تنظیم ابعاد عکس‌ها و... انجام دهید. (تصویر ۲۰)



۲۰ تصویر

لازم به ذکر است که شما در هر پروژه قادر خواهید بود که با عکس‌های موجود در برنامه، یک کلیپ ویدیویی که نوع آن را در سربِگ Style مشخص می‌کنید، ساخته و با فرمت‌های Exe و... ذخیره کنید اما اگر مایلید ترکیبی از چند کلیپ ویدیویی در Slide Show خود استفاده کنید، مجبورید که هر کلیپ ویدیویی (مانند بالون‌های چرخان، مکعب نمایش،

تونل عکس‌ها و...) را به صورت جداگانه ساخته و آن‌ها را در برنامه‌های تدوین نظیر Corel Video Studio میکس کنید. در صورتیکه می‌خواهید از کلیپ‌های ویدیویی دیگر در Slide Show خود استفاده کنید، از سربرگ Style روی کلیپ ویدیویی مورد نظر خود کلیک کنید. پس از انتخاب آن در قسمت تنظیمات می‌توانید، تنظیمات پیش فرض برنامه را تغییر داده و آن‌ها را مطابق سلیقه خود تنظیم کنید.

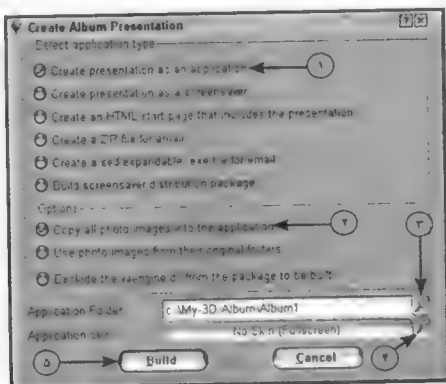
درس سوم: ذخیره‌سازی پروژه

پس از آنکه در زبانه Create کلیپی از تصاویر مورد نظر خود ایجاد کردیم، اینک می‌خواهیم کلیپ ساخته شده را به صورت پروژه ذخیره کنیم. توجه داشته باشید که گزینه Automatic Mode در حالت انتخاب باشد (تصویر ۲۱ شماره ۱) روی کلید Build در پایین پنجره پیش نمایش فیلم کلیک کنید. (تصویر ۲۱ شماره ۲)



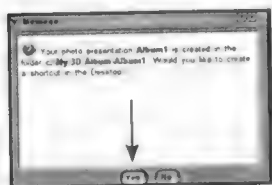
تصویر ۲۱

در پنجره باز شده در کادر **Select Application type** گزینه اول را انتخاب کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۱) در کادر **Options** یکی از گزینه‌های اول یا دوم را انتخاب کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۲) با انتخاب گزینه اول یک کپی از عکس‌های موجود در برنامه گرفته شده و در محل ذخیره پروژه **Save** می‌شود، اما با انتخاب گزینه دوم پس از ذخیره پروژه، عکس‌های موجود در برنامه از محل اصلی آن (در اینجا درایو D) بارگذاری یا به عبارت دیگر **Load** می‌شوند. ما گزینه اول را انتخاب می‌کنیم. (تصویر ۲۲ شماره ۲)



تصویر ۲۲

در کادر **Application folder** مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های پروژه را مشخص کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۳) در کادر **Application Skin** نیز می‌توانید یک قاب در اطراف کلیپ ویدیویی خود ایجاد کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۴) پس از اعمال تنظیمات ذکر شده، بر روی **Build** کلیک کنید (تصویر ۲۲ شماره ۵) بعد از طی



تصویر ۲۳

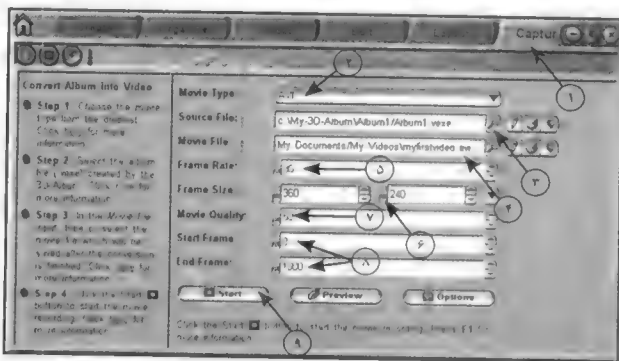
مراحل ساخت پروژه، پیامی ظاهر می‌شود که اتمام کار را نشان می‌دهد و از شما سوال می‌کند که آیا **Shortcut** یا میانبری از فایل اجرایی پروژه بر روی **Desktop** ویندوز بسازد یا خیر؟ (تصویر ۲۳)

نکته ...

پروژه در واقع همان سورس کار شما می باشد که با فرمت vexe در مسیر پیش فرض برنامه C:\My-3D-Album ذخیره می شود. در درس آینده قصد داریم توسط این فایل، کلیپ ویدیویی خود را با فرمت های رایج از قبیل Mpeg، VCD و ... تولید کنیم. در واقع فایل پروژه یک پیش نیاز و یک لازمه، برای تولید کلیپ ویدیویی می باشد که بدون ذخیره سازی آن قادر به تولید کلیپ ویدیویی نخواهیم بود.

درس چهارم: تولید کلیپ ویدیویی

پس از ذخیره سازی پروژه، برای تولید کلیپ، زبانه Capture را فعال کنید. (تصویر ۲۴ شماره ۱) در کادر Movie Type یکی از فرمت های موجود را انتخاب کنید. در اینجا ما فرمت Avi را انتخاب کرده ایم. (تصویر ۲۴ شماره ۲)



تصویر ۲۴

نکته ...

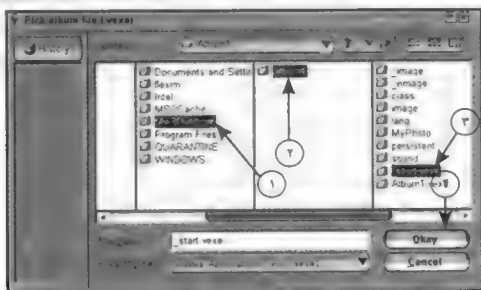
برای ساخت کلیپ ویدیویی با فرمت VCD گزینه VCD Pal و برای استخراج کلیپ ویدیویی با فرمت DVD گزینه DVD Pal را انتخاب کنید.

Ghraphic Softwares

در قسمت Source file روی دکمه ذره بین کلیک کنید. (تصویر ۲۴ شماره ۳) در پنجره باز شده به محل ذخیره پروژه رفته و فایل Start.vexe را انتخاب کنید و Okay نمایید تا آنرا در پنجره Source File مشاهده نمایید. (مراحل کار را در تصویر ۲۵ می بینید)

نکته ...

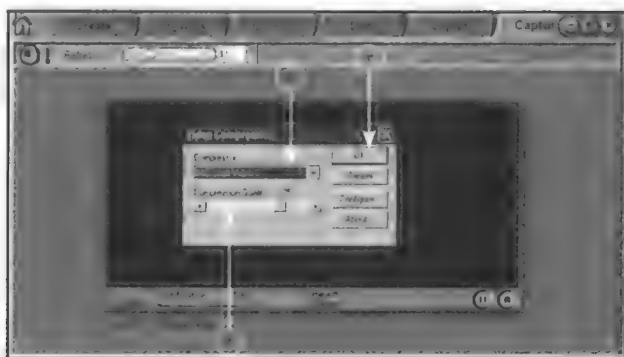
فایل Start.vexe در واقع فایل اصلی پروژه ما می باشد که در این قسمت باید به نرم افزار معرفی کنیم. فایل های دیگر در واقع فایل های فرعی یا فایل های جانبی هستند. همانطور که در قسمت قبل نیز اشاره شد فایل های نرم افزار 3D-Album با پسوند vexe در مسیر پیش فرض C:\My-3D-Album ذخیره می شوند.



تصویر ۲۵

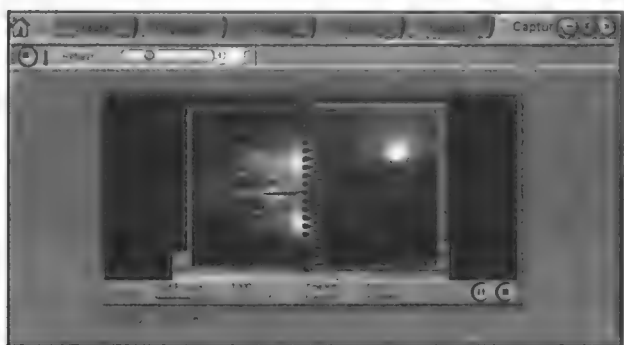
در کادر Movie file محل ذخیره و نام فایل Avi را مشخص کنید (تصویر ۲۴ شماره ۴) در کادر Frame rate سرعت فریم در ثانیه فیلم را وارد نمایید. (تصویر ۲۴ شماره ۵) عدد ۳۰ مناسب می باشد. در کادرهای Frame Size ابعاد فیلم را تعیین نمایید. (تصویر ۲۴ شماره ۶) در حالت نرمال، ابعاد ۳۶۰×۲۴۰ برای فیلم های VCD، Avi و... و ابعاد ۴۸۰×۶۴۰ برای فیلم های DVD مناسب هستند. در کادر Movie quality کیفیت فیلم را تعیین نمایید. (تصویر ۲۴ شماره ۷) مقدار عددی این کادر تا صد درصد

کیفیت، قابل افزایش است. در کادرهای Start و End Frame (تصویر ۲۴ شماره ۸) مشخص می‌شود از کجا تا کجای پروژه، کلیپ ساخته شود. به عبارت ساده‌تر در این کادرها باید فریم‌های ابتدایی و انتهایی پروژه خود را مشخص کنید تا در فاصله این فریم‌ها فیلم شما ساخته و نمایش داده شود. هر چه مقدار End Frame را افزایش دهیم، بخش بیشتری از پروژه تبدیل به فیلم می‌شود. اگر به تصویر ۱۵ دقت کنید، می‌بینید که آنجا گفتیم در کادر interval می‌توان مدت نمایش هر عکس را مشخص کرد. مثلاً اگر در پروژه ۱۰ عکس داشته باشیم و هر عکس ۴ ثانیه نمایش داده شود، پروژه ما ۴۰ ثانیه است. کمی پیشتر هم دیدید که در کادر Frame rate سرعت را روی ۳۰ فریم در ثانیه تنظیم کردیم. پس این پروژه بطور کامل ۱۲۰۰ فریم است و می‌توانیم فریم‌های ۱ و ۱۲۰۰ را در این دو کادر انتخاب کنیم. پس از انجام تنظیمات گفته شده دکمه Start را کلیک کنید. (تصویر ۲۴ شماره ۹) چند لحظه صبر کنید تا پنجره Video Compression ظاهر شود، در کادر Compressor می‌بایست نحوه فشرده‌سازی کلیپ ویدیویی را مشخص کنید. اگر می‌خواهید کلیپ ویدیویی شما از بالاترین کیفیت و کم‌ترین حجم برخوردار باشد، از کدک DivX یا 1 microsoft video (در اینجا ما از کدک 1 microsoft video استفاده کرده‌ایم) (تصویر ۲۶ شماره ۱) دکمه لغزنده Compression quality (تصویر ۲۶ شماره ۲) درصد و کیفیت فشرده‌سازی را نشان می‌دهد و در وضعیت صددرصد فایل‌ی حجیم‌تر ساخته می‌شود و کیفیت بالاتر است. در پایان OK را بزنید. (تصویر ۲۶ شماره ۳)



تصویر ۲۶

در این حالت، لغزنده progress میزان پیشرفت ساخت کلیپ ویدیویی را نشان می‌دهد. (تصویر ۲۷) پس از اتمام پردازش، فایل Avi در مقصدی که تعیین کرده‌اید، دیده می‌شود.



تصویر ۲۷

درس پنجم: محاسبه مدت زمان پخش

یکی از مشکلات برنامه 3D Album در ساخت کلیپ ویدیویی نهایی این است که روش منطقی و حساب شده‌ای برای تعیین مدت زمان پخش کلیپ ویدیویی وجود ندارد. اجازه دهید با آوردن مثالی این موضوع را توضیح دهیم.

ممکن است پروژه شما حاوی ۵۰ عکس باشد و بخواهید از آن خروجی بگیرید اما پس از خروجی گرفتن و اجرای آن متوجه می شوید که کلیپ ویدیویی به مدت ۳۳ ثانیه پخش خواهد شد، در حالی که بیش از نیمی از عکس های ما هنوز به نمایش درنیامده است !!! اما مشکل از کجاست و چرا فقط ۳۳ ثانیه از کلیپ ویدیویی پخش می شود. ما دلیل آن را می دانیم و به شما هم می گوئیم اگر به تصویر ۲۴ دقت کنید، می بینید که در کادر End Frame عدد پیش فرض ۱۰۰۰ تایپ شده است و از آنجایی که هر از یک ثانیه ۳۰ فریم (مطابق کادر Frame Rate) از کلیپ ویدیویی به نمایش در می آید بنابراین اگر مقدار ۱۰۰۰ را بر ۳۰ تقسیم نماییم عدد ۳۳ به معنای ۳۳ ثانیه به دست می آید. پس مدت زمان کل پخش کلیپ ویدیویی ۳۳ ثانیه خواهد بود. در حالی که تعداد عکس های ما زیاد هستند و به زمان بیشتری برای نمایش نیاز دارند.

در درس قبل روشی برای محاسبه زمان کلیپ مطرح کردیم. اما ممکن است گاهی آن روش دقت لازم را نداشته باشد. برای محاسبه دقیق مدت زمان کلیپ می توانیم به شیوه زیر عمل نماییم.



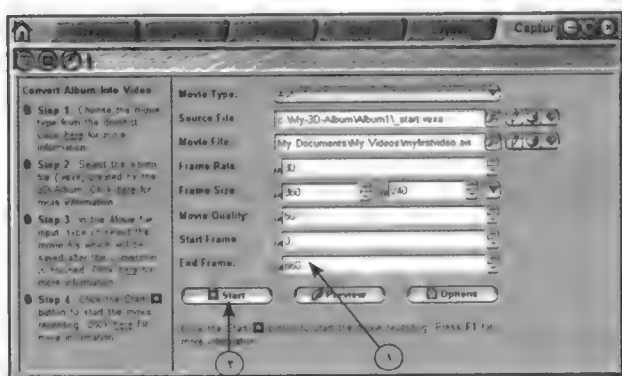
تصویر ۲۸

ابتدا روی زبانه Create کلیک کنید. روی کلید Turn On/Off کلیک کنید اما قبل از آن، ساعت خود را در حالت کرنومتر قرار دهید چون ما می خواهیم مدت زمان دقیق پایان کلیپ ویدیویی را توسط کرنومتر محاسبه نماییم.

(تصویر ۲۸)

Ghraphic Softwares


به محض شروع شدن کلیپ، دکمه Start کرنومتر خود را بفشارید و پس از اتمام کلیپ و پنخش همه عکس‌ها، آن را نگه دارید. سپس به پنجره Capture بازگردید. حال زمان محاسبه شده به ثانیه را در عدد ۳۰ ضرب کنید. ممکن است از خودتان بپرسید که عدد ۳۰ از کجا آمده و چرا باید زمان محاسبه شده را در عدد ۳۰ ضرب کنیم؟ دلیل آن این است که در کادر Frame Rate میزان سرعت فریم در ثانیه بر روی ۳۰ تنظیم شده است، این بدان معناست که در هر یک ثانیه ۳۰ فریم از تصویر، نمایش داده می‌شود. پیشنهاد می‌شود که مقدار پیش فرض ۳۰ فریم در ثانیه را تغییر ندهید. مدت زمان محاسبه شده این کلیپ برای چهار تصویر ۲۲ ثانیه بود. عدد ۲۲ را در ۳۰ ضرب می‌کنیم که این مقدار برابر است با ۶۶۰ فریم حال این عدد را در کادر End Frame وارد کنید. (تصویر ۲۹ شماره ۱)

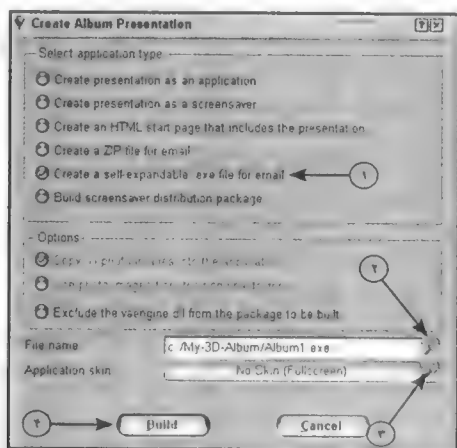


تصویر ۲۹

در نهایت بر روی کلید Start (تصویر ۲۹ شماره ۲) کلیک کنید تا کلیپ ویدیویی شما با فرمت Avi تولید شود.

درس ششم: استخراج کلیپ ویدیویی با فرمت EXE

ابتدا در منوی Create طی مراحلی که قبلا گفته شد کلیپی از عکس‌های مورد نظرتان بسازید، سپس روی دکمه  کلیک کنید. درپنجره باز شده گزینه Create a self-expandable.exe file را انتخاب نمایید (تصویر ۳۰ شماره ۱)، در کادر file name مسیر ذخیره‌سازی پروژه را تعیین کنید (تصویر ۳۰ شماره ۲) و در کادر Application Skin نیز می‌توانید پروژه خود را درون یک قاب قرار دهید، (تصویر ۳۰ شماره ۳) در پایان روی دکمه Build برای ساخت کلیپ ویدیویی کلیک نمایید. (تصویر ۳۰ شماره ۴)



تصویر ۳۰

اگر در محیط ویندوز به مسیر ذخیره‌سازی کلیپ ویدیویی بروید، می‌بینید که فایل اجرایی با فرمت EXE از کلیپ ویدیویی ایجاد شده است. با جفت کلیک کردن بر روی آن، کلیپ ویدیویی پخش می‌شود.

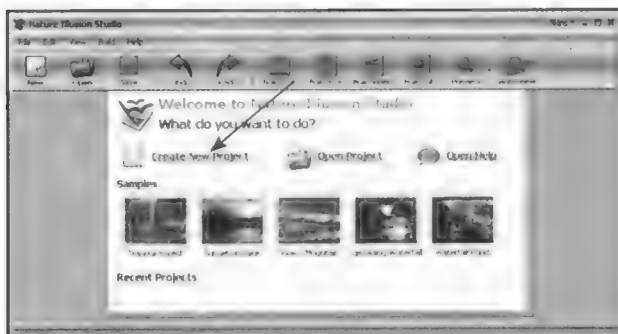
فصل سوم

متحرک سازی عکس ها با Nature Illusion Studio

Nature Illusion Studio برنامه جالبی است که توسط آن می توانید افکت های طبیعی نظیر حرکت آب، برف، باران، دریاچه، وزش نسیم، آبشار، صدا و غیره... به عکس ها اضافه کرده و به آن ها چهره ای زنده ببخشید. به عنوان مثال می توانید عکسی را که در کنار یک آبشار گرفته اید، وارد برنامه کرده و به آبشار و درختان اطراف آن حیات ببخشید. کار با این برنامه بسیار ساده می باشد. نتیجه کار را می توان به صورت Gif، Exe، Avi و یا محافظ صفحه نمایش (Screen Saver) ذخیره کرد. در نسخه جدید برنامه امکان استفاده از انیمیشن های Gif نیز فراهم شده است. شما می توانید انیمیشن هایی نظیر پرندگان، رعد و برق، رنگین کمان و... را وارد محیط برنامه کرده و از آن ها برای طبیعی تر کردن کار خود استفاده نمایید.

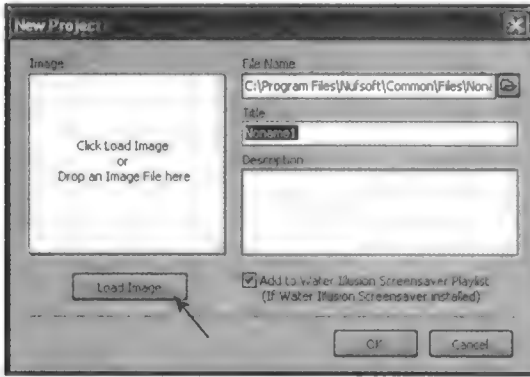
درس اول: امواج آب

برنامه را اجرا کنید. برای ساخت یک پروژه جدید بر روی دکمه Create new Project کلیک کنید. (تصویر ۳۱)



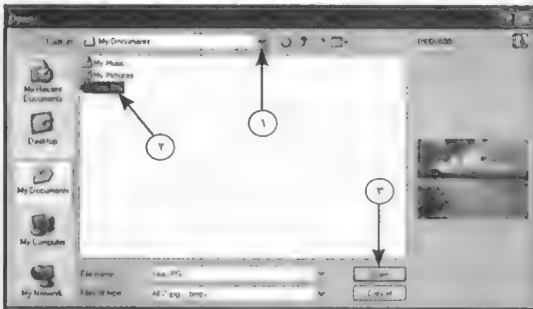
تصویر ۳۱

پنجره New Project ظاهر می شود. عکس مورد نظر تان را با استفاده از دکمه Load Image به برنامه وارد نمایید. (تصویر ۳۲)



تصویر ۳۲

به محل ذخیره تصویر مورد نظر رفته (تصویر ۳۳ شماره ۱) و پس از انتخاب آن (تصویر ۳۳ شماره ۲)، بر روی Open کلیک کنید (تصویر ۳۳ شماره ۳) (تصویر موجود، در DVD همراه کتاب وجود دارد)



تصویر ۳۳

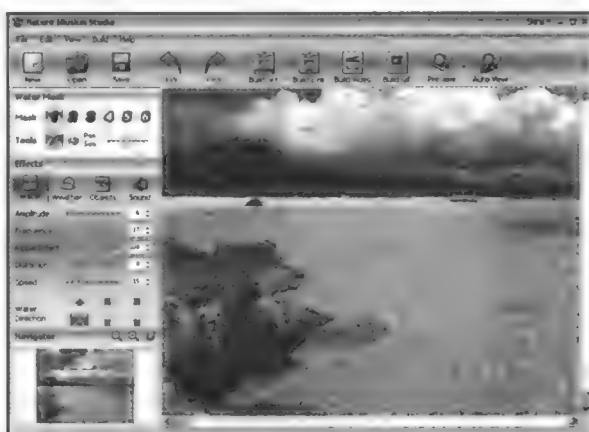
پس از این کار، عکس مورد نظر شما در کادر Image نمایش داده می شود. در این پنجره کار خاصی انجام ندهید و فقط بر روی دکمه OK کلیک کنید. (تصویر ۳۴)

Ghraphic Softwares



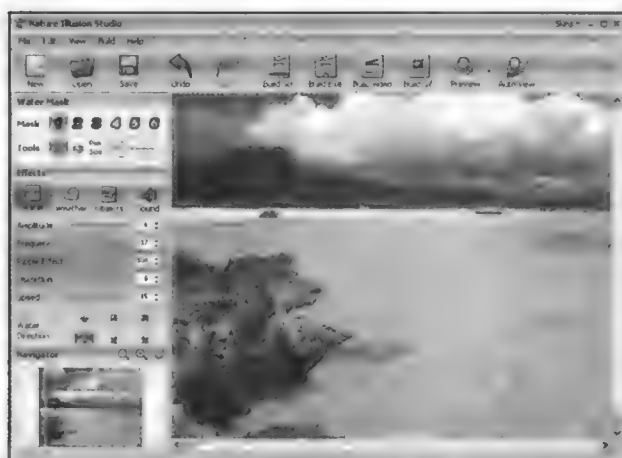
تصویر ۳۴

و در نهایت عکس شما درون محیط نرم افزار باز می شود. (تصویر ۳۵)



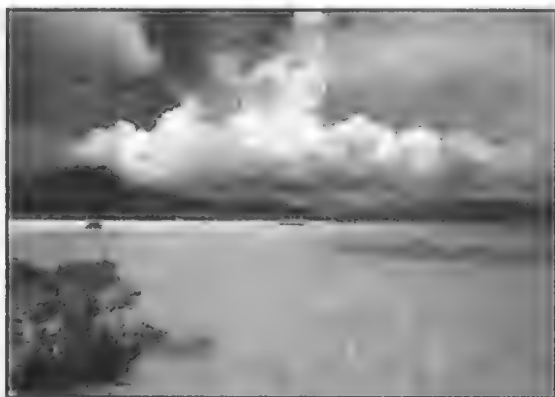
تصویر ۳۵

در اینجا می خواهیم به دریا افکت امواج آب اضافه کنیم. ابزاری که این کار را انجام می دهد، بطور پیش فرض انتخاب شده است. بخش هایی از عکس را که می خواهید به صورت موج درآید، انتخاب نمایید. برای این کار در نواحی دلخواه کلیک کرده و در حالی که دکمه ماوس را نگه داشته اید، ماوس را حرکت دهید. با این کار رنگ نواحی انتخاب شده به رنگ آبی در می آید. (تصویر ۳۶)



تصویر ۳۶

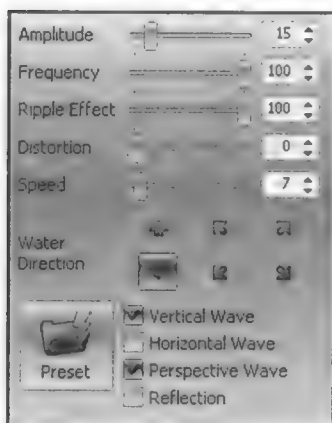
اگر در انتخاب قسمتی از تصویر دچار اشتباه شدید می‌بایست از کلیک راست ماوس استفاده کنید. به عبارت دیگر برای پاک کردن قسمت‌های آبی رنگ، در قسمت مورد نظر کلیک راست کرده و در حالی که دکمه را نگه داشته‌اید، ماوس را حرکت دهید تا قسمت آبی رنگ پاک شود. برای مشاهده پیش نمایش کار، بر روی دکمه  Preview کلیک کنید. مشاهده می‌کنید که نواحی انتخابی عکس به صورت موج درآمده است. (تصویر ۳۷)



تصویر ۳۷

Ghraphic Softwares

در قسمت مشخص شده در تصویر زیر (تصویر ۳۸) می‌توانید تنظیمات



تصویر ۳۸

پیش فرض امواج آب را تغییر دهید

همچنین می‌توانید از دکمه Preset

برای اعمال جلوه‌هایی نظیر موج اقیانوس،

موج آبشار، موج رودخانه و... استفاده

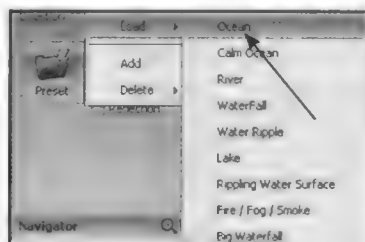
کنید. برای مثال روی این دکمه کلیک

کرده و از قسمت Load، ocean یا موج

اقیانوس را انتخاب کنید (تصویر ۳۹) و

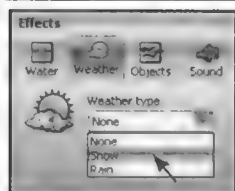
نتیجه کار را با استفاده از دکمه Preview

مشاهده نمایید.



تصویر ۳۹

درس دوم: افزودن جلوه‌های برف و باران



تصویر ۴۰

برای قراردادن افکتهای برف و یا باران بر

روی تصویر، پس از باز کردن تصویر در محیط

نرم‌افزار، روی دکمه Weather کلیک کنید. با

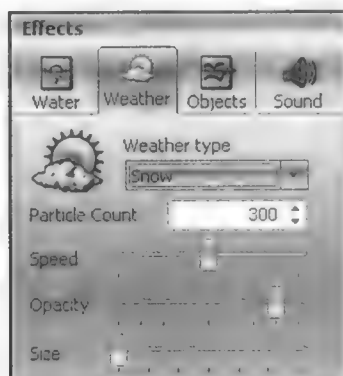
انتخاب گزینه Snow می‌توانید جلوه بارش برف و

با انتخاب گزینه Rain می‌توانید جلوه بارش باران

را بر روی تصویرتان اعمال کنید. برای مثال جلوه بارش برف را انتخاب

نمایید. (تصویر ۴۰)



از قسمت مشخص شده در تصویر ۴۱ می‌توانید تنظیمات میزان بارش مانند سرعت، اندازه و... را تنظیم نمایید.



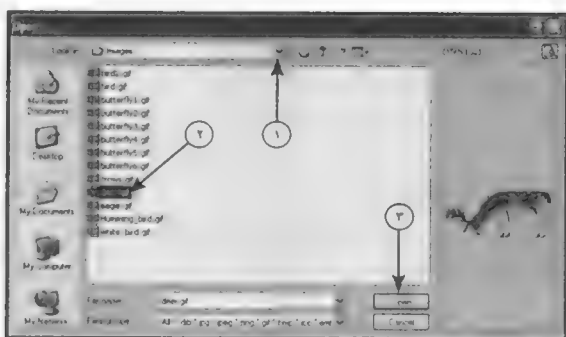
تصویر ۴۱

باز هم از طریق preview می‌توانید نتیجه کار را ببینید.

درس سوم: اضافه کردن تصاویر متحرک یا ثابت

برای اضافه کردن تصاویر متحرک یا تصاویر ثابت همانند پرنده متحرک، حیوان و... با فرمت‌هایی از قبیل Jpg، Gif و... به پروژه، روی کلید  Objects کلیک کنید. برای اضافه کردن تصویر مورد نظر بر روی کلید  Add objects کلیک کنید. سپس به محل ذخیره عکس مورد نظر رفته (تصویر ۴۳ شماره ۱) و پس از انتخاب آن (تصویر ۴۳ شماره ۲) بر روی Open کلیک نمایید. (تصویر ۴۳ شماره ۳)

Graphic Softwares



تصویر ۴۳



پس از انتخاب عکس مورد نظر پنجره‌ای همانند تصویر ۴۴ ظاهر می‌شود. در این پنجره گزینه‌های زیادی برای تنظیم فایل تصویری وارد شده وجود دارد، از جمله محل قرارگیری فایل، اندازه، سرعت حرکت و... که می‌توانید خود امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید.



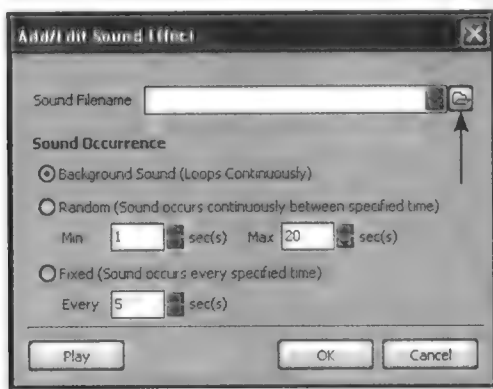
تصویر ۴۴

به گونه‌ای که در تصویر ۴۴ مشاهده می‌کنید ما تصویر متحرک گوزن را در گوشه پایین، سمت چپ یعنی روی تخته سنگ‌ها قرار داده‌ایم. روی دکمه OK کلیک کنید.

درس چهارم: افزودن موزیک و جلوه‌های صوتی

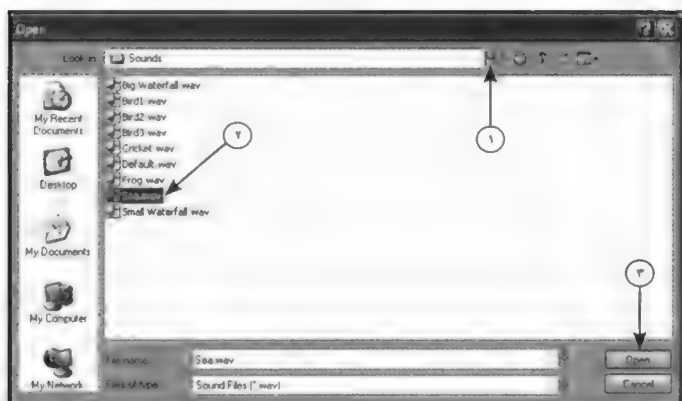
برای اضافه کردن صدا یا موزیک دلخواه به پروژه خود می‌توانید از کلید  Sound کمک بگیرید. روی کلید  Add کلیک کنید.

در پنجره باز شده از قسمت Sound File name روی دکمه‌ی Open کلیک کنید. (تصویر ۴۶)



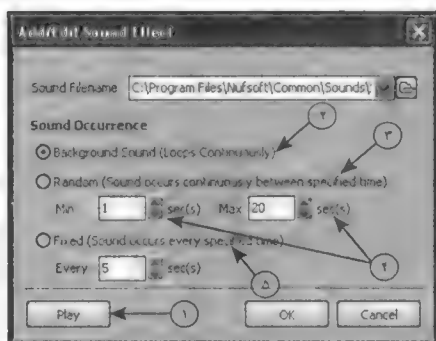
تصویر ۴۶

به محل ذخیره آهنگ یا فایل صوتی مورد نظر خود بروید و آهنگ مدنظر را با فرمت wav انتخاب نمایید. توجه داشته باشید که فرمت فایل صوتی حتماً می‌بایستی wav باشد، در غیر اینصورت در انتخاب آن دچار مشکل می‌شوید. اگر فرمت فایل صوتی شما غیر از wav بود می‌بایست به کمک نرم‌افزارهایی همچون Adobe Audition فرمت فایل را تغییر دهید سپس آهنگ را انتخاب کنید. (تصویر ۴۷) مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد)




تصویر ۴۷

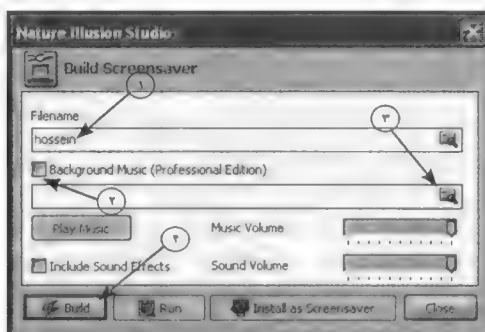
پس از انتخاب فایل صوتی مورد نظر، با کلیک بر روی گزینه **Play** می‌توانید به صدای انتخابی گوش دهید. (تصویر ۴۸ شماره ۱) اگر می‌خواهید از این صدا به عنوان موزیک **Background** استفاده کنید، گزینه اول یا **Background Sound** را انتخاب کنید (تصویر ۴۸ شماره ۲) اما اگر می‌خواهید این صدا (مثل صدای پرنده، حیوانات، قورباغه و...) به صورت تصادفی (**Random**) پخش شود گزینه دوم یا **Random** را انتخاب کنید. (تصویر ۴۸ شماره ۳) در دو کادر **Min** و **Max** دو عدد دلخواه وارد کنید. (تصویر ۴۸ شماره ۴) این کار باعث می‌شود تا صدای مربوطه به صورت تصادفی بین این دو عدد پخش شود. اگر می‌خواهید صدا هر از چند ثانیه پخش شود مثلاً هر از ۵ ثانیه، گزینه سوم یا **Fixed** را انتخاب کرده (تصویر ۴۸ شماره ۵) و عدد ثانیه مورد نظر خود را در کادر مربوطه وارد کنید.



تصویر ۴۸

درس پنجم: خروجی گرفتن از تصویر

برای ساخت اسکرین سیور از این عکس، بر روی دکمه  کلیک کنید در قسمت Filename نامی مناسب برای پروژه‌تان تعیین نمایید. (تصویر ۵۰ شماره ۱)



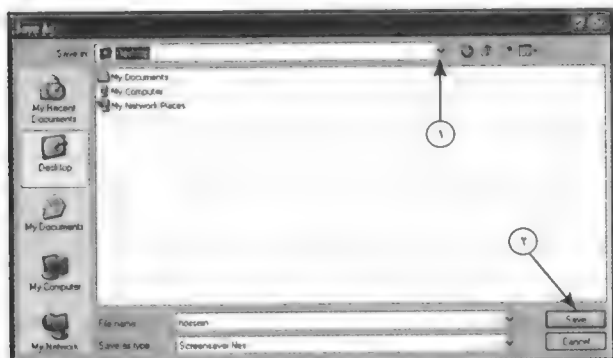
تصویر ۵۰

در صورتیکه قصد داشته باشید هنگام اجرای اسکرین سیور موزیکی نیز پخش شود ابتدا گزینه Background Music را فعال کرده (تصویر ۵۰ شماره ۲) و سپس موزیک مورد نظر را با استفاده از دکمه Open به برنامه وارد نمایید. (تصویر ۵۰ شماره ۳)

نکته ...

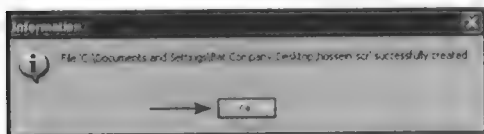
اگر در قسمت Sound، موزیک پس زمینه به پروژتان اضافه کردید در این قسمت موزیکی اضافه نکنید.

برای اتمام کار بر روی دکمه Build (تصویر ۵۰ شماره ۴) کلیک کنید. محل ذخیره فایل را تعیین کرده (تصویر ۵۱ شماره ۱) و بر روی Save کلیک نمایید (تصویر ۵۱ شماره ۲)






تصویر ۵۱

در نهایت بر روی دکمه OK کلیک کنید. (تصویر ۵۲)



تصویر ۵۲

برای ساخت یک فایل Exe از دکمه  و برای ایجاد یک فایل ویدیویی از دکمه  استفاده کنید. همچنین در صورتیکه تمایل دارید یک انیمیشن Gif از کار خود تولید کنید بر روی دکمه  کلیک نمایید.



فصل چهارم

تبدیل تدریجی تصاویر به یکدیگر با Fanta Morph

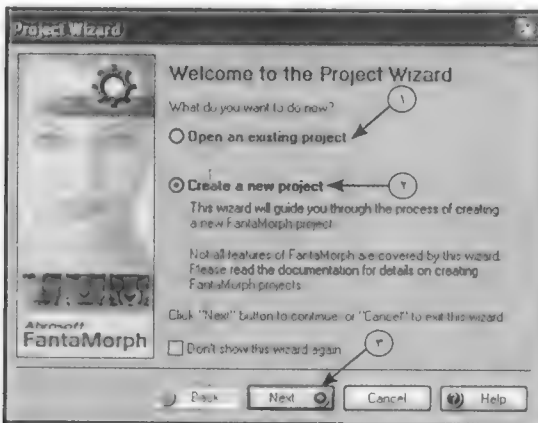
درس اول: ایجاد پروژه جدید

Morphing یا دگر دیسی به معنای تکامل جانداران می باشد و منظور از این واژه در اینجا، شبیه سازی مراحل تکامل و تکمیل یک تصویر به تصویر دیگر می باشد. Fanta Morph نرم افزار جالبی است که با استفاده از افکت های متعدد به ایجاد عملیات morphing میان تصاویر و تبدیل آن ها به یکدیگر می پردازد. با استفاده از این نرم افزار شما قادر به نمایش هرچه زیباتر فرآیندهای مختلف تکامل و تبدیل، همراه با افکت های زیبا و جذاب هستید و می توانید به آسانی یک هواپیما را به یک مرغابی در حال پرواز تبدیل کنید، یا صورت یک انسان و یک یوزپلنگ را به آرامی به یکدیگر تبدیل کنید و یا چهره های چند هنرپیشه را به هم متصل کنید و انیمیشن زیبایی خلق کنید. همچنین می توانید یک انیمیشن طولانی بسازید که در آن عکس هایی از سنین مختلف خود یا دوستانتان را قرار دهید که به آرامی به یکدیگر تبدیل می شوند و از این طریق مراحل رشد فرد مورد نظر را به صورت یک انیمیشن زیبا مشاهده نمایید. پس از اجرای نرم افزار با پنجره Project Wizard روبه رو می شوید روی Next کلیک کنید. (تصویر ۵۴)



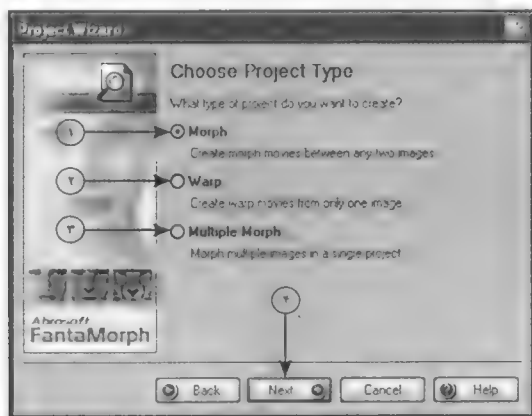
تصویر ۵۴

در این پنجره دو گزینه برای شما تعبیه شده است که گزینه اول (تصویر ۵۵ شماره ۱) برای بازکردن پروژه موجود و گزینه دوم (تصویر ۵۵ شماره ۲) برای ایجاد پروژه جدید می باشد. گزینه دوم را انتخاب کرده و بر روی Next (تصویر ۵۵ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۵۵

در پنجره باز شده ۳ گزینه در اختیار شما قرار می‌گیرد، (تصویر ۵۶) از گزینه اول یا morph (تصویر ۵۶ شماره ۱) برای تبدیل دو عکس به یکدیگر استفاده می‌شود. از گزینه Warp (تصویر ۵۶ شماره ۲) برای ایجاد پیچ و تاب و خمیدگی در عکس مورد نظر استفاده می‌شود، برای مثال شما می‌توانید دهان خود را در یک عکس ثابت باز یا بسته کنید. گزینه سوم Multiple morph (تصویر ۵۶ شماره ۳) برای تبدیل چندین عکس به یکدیگر کاربرد دارد.



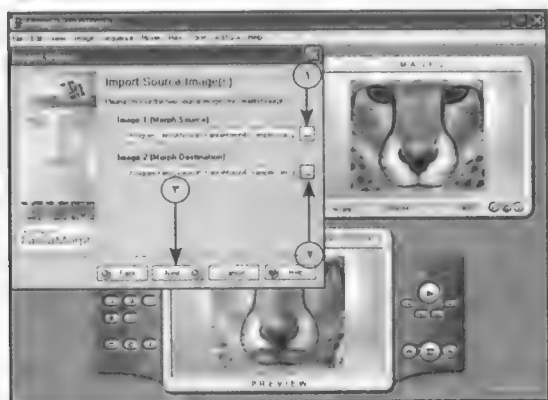
تصویر ۵۶

برای شروع، گزینه اول (تصویر ۵۶ شماره ۱) را انتخاب کرده و بر روی دکمه Next (تصویر ۵۶ شماره ۴) کلیک کنید.

درس دوم: وارد کردن عکس

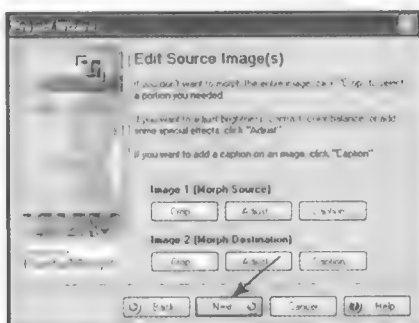
در پنجره باز شده (تصویر ۵۷) عکس‌هایی که می‌خواهید به یکدیگر تبدیل شوند را توسط دکمه [...] انتخاب کنید. به عبارت ساده‌تر در قسمت Image 1 یک عکس (تصویر ۵۷ شماره ۱) و در قسمت Image 2 عکس

دیگری انتخاب کنید. (تصویر ۵۷ شماره ۲) با این کار در انتها عکس ۱ به عکس ۲ و بالعکس عکس ۲ به عکس ۱ تبدیل می شود. در قسمت سمت راست می توانید پیش نمایش عکس انتخابی را مشاهده نمایید، پس از انتخاب عکس ها Next (تصویر ۵۷ شماره ۳) را کلیک کنید.



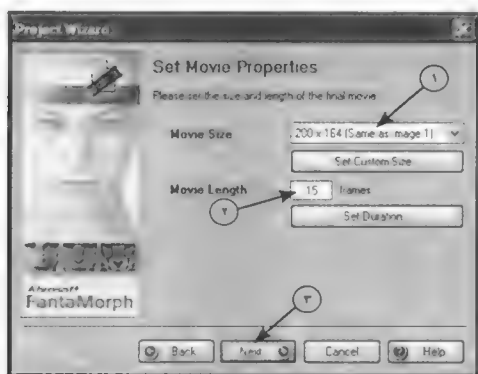
تصویر ۵۷

پس از این کار پنجره ویرایش تصویر باز می شود. اینجا می توانید عکس خود را به دلخواه ویرایش کنید، حاشیه های اضافی آن را حذف کنید و از این قبیل تغییرات که تغییر در گزینه های این بخش چندان ضرورتی ندارد و با کلیک بر روی دکمه Next (تصویر ۵۸) می توانید به راحتی از این مرحله عبور کنید.



تصویر ۵۸

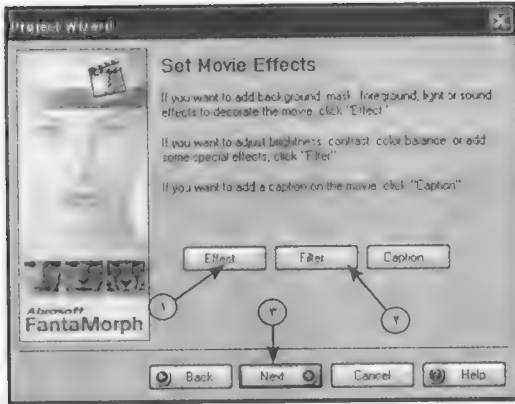
در صفحه باز شده در قسمت movie size (تصویر ۵۹ شماره ۱) می‌بایست سایز فیلم نهایی را مشخص کنید ما حالت پیش فرض را انتخاب می‌کنیم. در قسمت Movie Length (تصویر ۵۹ شماره ۲) نیز مدت زمان تبدیل را بر حسب فریم مشخص کنید. البته این کار را بعداً هم می‌توانید بر حسب ثانیه انجام دهید، پس کاری به این قسمت نداشته باشید و بر روی Next (تصویر ۵۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۵۹

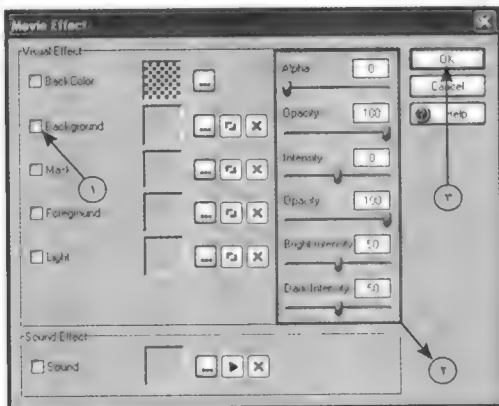
درس سوم: اعمال افکت

در این پنجره (تصویر ۶۰) نیز می‌توانید افکت‌هایی به تصاویر خود اعمال کنید، برای مثال اضافه کردن Background به پشت تصاویر، اضافه کردن ماسک، قاب و... برای این کار بر روی دکمه Effect (تصویر ۶۰ شماره ۱) کلیک نمایید.

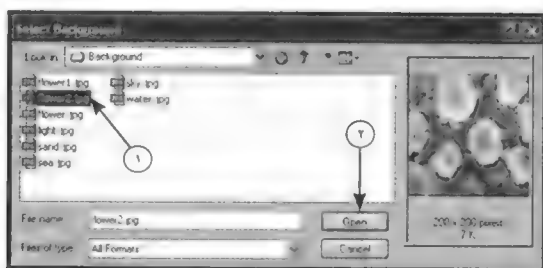


تصویر ۶۰

پس از تیک زدن گزینه مورد نظر (تصویر ۶۱ شماره ۱) پنجره جدیدی باز می شود که یک عکس به عنوان عکس پس زمینه از شما درخواست می کند عکس مدنظر خود را انتخاب کرده و بر روی Open کلیک کنید (تصویر ۶۲) تنظیمات لازم را اعمال کرده (تصویر ۶۱ شماره ۲) و بر روی OK کلیک نمایید. (تصویر ۶۱ شماره ۳)



تصویر ۶۱

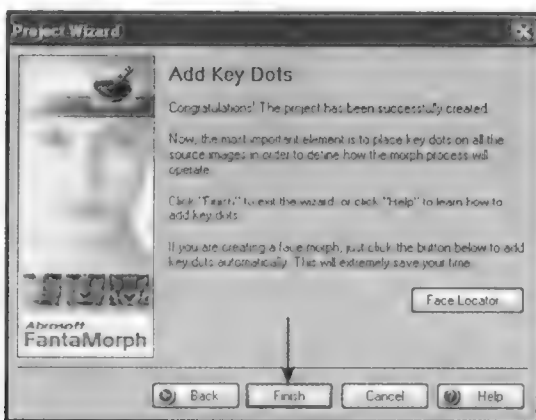


تصویر ۶۲

برای اضافه کردن Filter نیز می‌توانید از دکمه Filter کمک بگیرید (تصویر ۶۰ شماره ۲) که کار با آن را به عهده خود می‌گذاریم. روی دکمه Next کلیک کنید تا به پنجره بعد منتقل شویم. (تصویر ۶۰ شماره ۳)

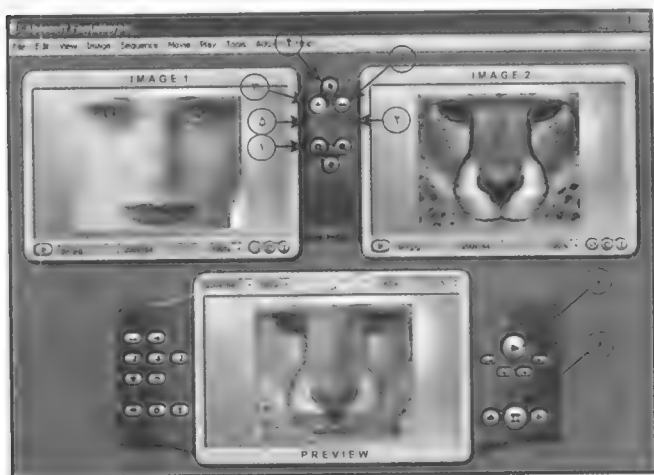
درس چهارم: تنظیم محل دقیق نقاط تبدیل

حال در این مرحله می‌بایست نقاطی را که می‌خواهید به یکدیگر تبدیل شوند را مشخص نمایید. از آنجایی که این کار را بعداً نیز می‌توانیم انجام دهیم، بنابراین بر روی کلید Finish کلیک می‌نماییم. (تصویر ۶۳)



تصویر ۶۳

به گونه‌ای که در عکس زیر (تصویر ۶۴) مشاهده می‌کنید عکس اول در سمت چپ و عکس دوم در سمت راست تصویر قرار دارد. حال کاری که می‌بایست در این قسمت انجام دهید این است که در اطراف اجزاء مختلف چهره فرد نقاطی رسم کنید تا نرم‌افزار بتواند بر اساس این نقاط عملیات تبدیل عکس اول به عکس دوم و بالعکس عکس دوم به عکس اول را انجام دهد. برای شروع ابتدا ابزار ذره‌بین (Zoom In) را انتخاب کنید (تصویر ۶۴ شماره ۱) سپس عکس را در محل چشم چند ساینز بزرگ‌تر کنید. (تصویر ۶۵)



تصویر ۶۴



تصویر ۶۵

ابزار Line Mode (تصویر ۶۴ شماره ۲) را انتخاب کرده و سپس به کمک ابزار Add Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۳) دور چشم با رسم چند نقطه، منحنی بسته‌ای ایجاد کنید. (تصویر ۶۶ شماره ۱)



تصویر ۶۶

روش نقطه‌گذاری با این روش به این صورت می‌باشد که ابتدا گوشه‌ای از چشم را انتخاب می‌کنیم و یک نقطه ایجاد می‌نماییم. خط را ادامه داده و در جای دیگر، نقطه دیگری ایجاد می‌کنیم و به همین ترتیب عمل می‌نماییم تا دور چشم یک محوطه بسته ایجاد شود، سپس خط را امتداد داده و در جایی غیر از محلی که در حال نقطه‌گذاری هستیم، کلیک راست می‌کنیم تا خط ناپدید شود و محوطه بسته ایجاد گردد. با این کار نقاط بسته‌ای هم با همان مختصات روی تصویر ۲ ایجاد می‌شود (تصویر ۶۶ شماره ۲) که ممکن است از نظر مکان در جای خود قرار نگرفته باشند. شما می‌بایست خود آن را تنظیم کنید. برای این منظور ابزار Edit Dots (تصویر ۶۴ شماره ۴) را انتخاب کرده و نقاط را جابجا کنید و آن را در محل مناسب‌شان قرار دهید (مطابق تصویر ۶۷)



تصویر ۶۷

Ghraphic Softwares

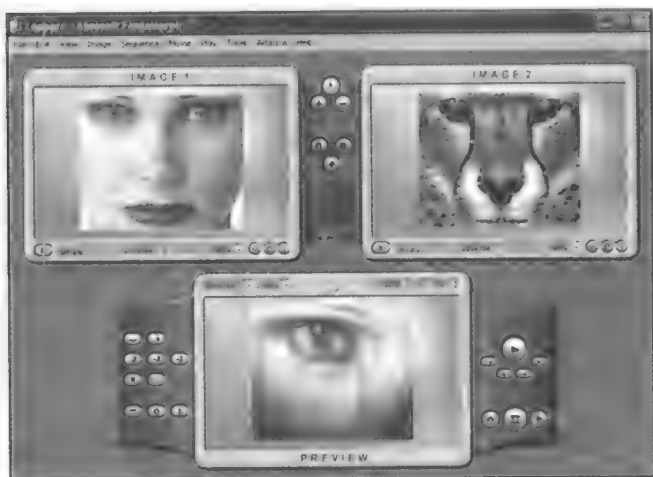
با این کار نرم افزار بر اساس نقاطی که در اطراف چشم هر دو عکس ایجاد کرده ایم عمل تبدیل چشم ها را انجام می دهد و برای سایر اعضا نیز همانند این کار را انجام می دهیم تا در نهایت کل عکس اول به عکس دوم تبدیل شود. برای مثال برای بینی و لب می بایست همانند تصویر ۶۸ عمل نمایید تا به نتیجه مطلوب دست یابید.



تصویر ۶۸

البته روش ایجاد نقاط بسته اطراف اعضا مختلف صورت یکی از روش های ارائه شده در کتاب است. برای یافتن روش های دیگر می بایست از Sample های موجود در خود نرم افزار کمک بگیرید. این Sample ها می توانند به شما در یافتن محل قرارگیری این نقطه ها و همچنین چگونگی قراردادن این نقطه ها کمک شایانی کنند. برای نمونه از دیگر روش های تبدیل تصویر، روش نقطه گذاری به صورت آزاد است به این ترتیب که با استفاده از ابزار Dot Mode (تصویر ۶۴ شماره ۵) و سپس انتخاب ابزار Add Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۳) می توانید در اطراف اعضا مختلف

صورت نقطه‌گذاری کنید با این کار نقاط مشابهی با همان مختصات در طرف دیگر تصویر ایجاد می‌شود که ممکن است از لحاظ مکان در مکان مناسبی نباشد که شما می‌بایست خود به وسیله ابزار Edit Dots (تصویر ۶۴ شماره ۴) آن را در جای مناسب قرار دهید (به تصویر ۶۹ نگاهی بیاندازید تا متوجه موضوع شوید)

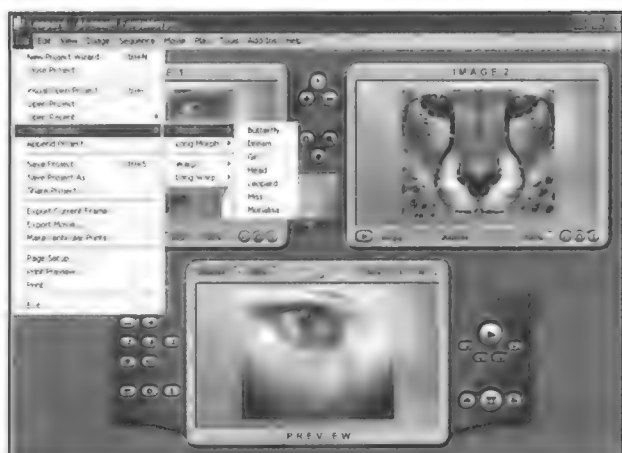


تصویر ۶۹

نکته ...

اگر در نقطه‌گذاری قسمتی از تصویر دچار اشتباه شدید با استفاده از ابزار Delete Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۶) می‌توانید آن نقاط یا خطها را پاک کنید.

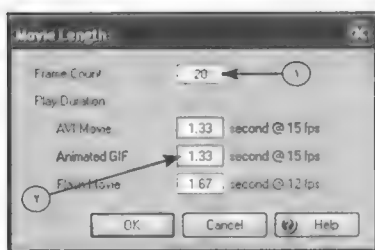
برای دسترسی به Sample های نرم‌افزار، از منوی File و از قسمت Open Sample یکی از Sample ها را به دلخواه انتخاب نمایید و آن را به طور دقیق بررسی نمایید. (تصویر ۷۰)



تصویر ۷۰

توجه داشته باشید برای اینکه به بهترین نتیجه برسید باید بارها و بارها تمرین نمایید تا در یافتن مکانهای صحیح برای قراردادن نقطه مهارت یابید. حال نقاط مختلف عکس را با توجه به آموخته‌های خود از Sample نرم‌افزار، علامت‌گذاری کنید. پس از اتمام کار با کلیک روی دکمه Play (تصویر ۶۴ شماره ۷) آن را اجرا نمایید و نتیجه کار خود را مشاهده کنید.

درس پنجم: تنظیم مدت زمان و فرمت



تصویر ۷۱

برای تنظیم مدت زمان تبدیل از منوی Movie گزینه Length را انتخاب کنید. (تصویر ۷۱)

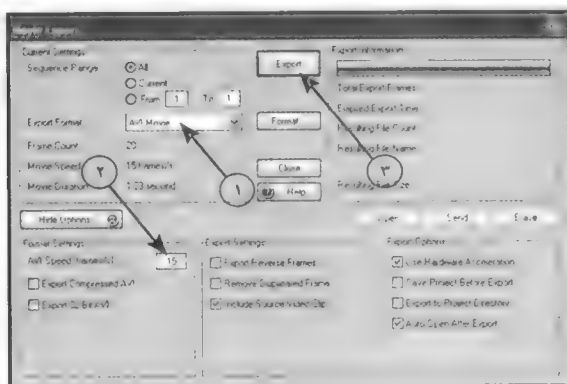
در پنجره باز شده زمان تبدیل را بر حسب فریم مشخص نمایید.

زمان تبدیل در حالت پیش فرض ۲۰

فریم است (تصویر ۷۱ شماره ۱) که می‌توانید این زمان را به دلخواه تغییر

Ghraphic Softwares

دهید. زمان ۲۰ فریم بر حسب ثانیه برابر است با ۱,۳۳ ثانیه که این عدد را می‌توانید در تصویر ۷۱ شماره ۲ مشاهده نمایید. در نهایت بر روی دکمه OK کلیک نمایید. برای خروجی گرفتن و تبدیل آن به فیلم بر روی دکمه Movie Export (تصویر ۶۴ شماره ۸) که در پایین پنجره قرار دارد کلیک نمایید. در قسمت Export Format (تصویر ۷۲ شماره ۱) فرمت فایل خروجی خود را تعیین نمایید.



تصویر ۷۲

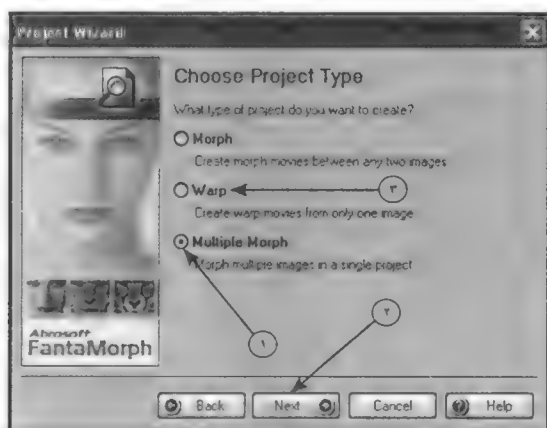
ما همان Avi Movie را انتخاب می‌نماییم، در قسمت Avi Speed (تصویر ۷۲ شماره ۲) نیز سرعت نمایش را مشخص کنید.

نکته ...

اگر از قبل سرعت نمایش را تعیین کرده‌اید، در این قسمت نیاز نیست تغییری اعمال کنید.

در نهایت دکمه Export (تصویر ۷۲ شماره ۳) را بزنید. پس از تعیین نام و محل مناسب برای ذخیره فایل بر روی دکمه Save کلیک نمایید تا فایل نهایی ساخته شود.

بسیار خوب!!! این یک مثال ساده از تبدیل دو عکس به یکدیگر بود، برای تبدیل عکس‌های بیشتر به یکدیگر نیز باید به همین صورت عمل نمایید اما در پنجره دوم Wizard برنامه، باید گزینه Multiple Morph (تصویر ۷۳ شماره ۱) را انتخاب نمایید برای مثال برای تبدیل عکس‌های سنین مختلف خود به یکدیگر باید از این گزینه استفاده کنید سپس بر روی دکمه Next کلیک نمایید و بقیه مراحل کار را همانند قسمت قبل انجام دهید. (تصویر ۷۳ شماره ۲)

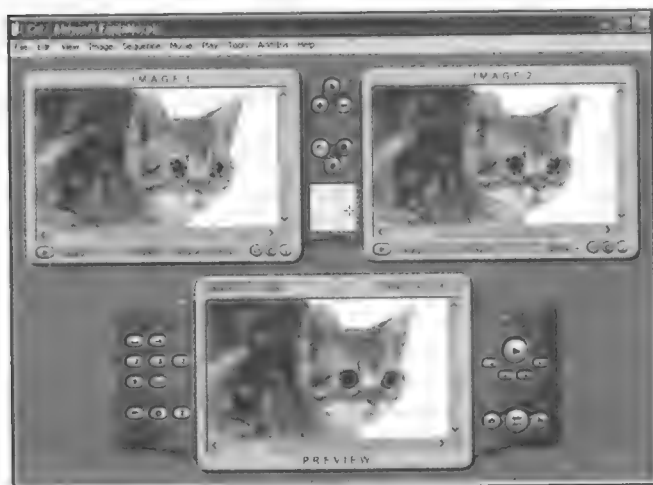


تصویر ۷۳

نکته ...

توجه داشته باشید که برای ایجاد پیچیدگی یا خمیدگی یا دادن حالت انیمیشن به تصویر ثابت از گزینه Warp کمک بگیرید. (تصویر ۷۳ شماره ۳) برای درک بهتر نحوه قرار دادن نقطه در محل‌های مورد نظر می‌توانید از Sample‌های نرم‌افزار کمک بگیرید. این Sample‌ها کمک‌های خوبی برای شما می‌باشند، تکتک Sample‌ها را اجرا کرده و نحوه قرارگیری این نقطه‌ها را بررسی کنید تا به نتیجه مطلوب دست یابید.

برای مثال از منوی File، Sample، Warp و در نهایت Cat را انتخاب کنید. اگر انیمیشن را پخش کنید و به محل قرارگیری نقطه‌ها نیز دقت کنید، به نحوه استفاده از این حالت پی می‌برید. (تصویر ۷۴)



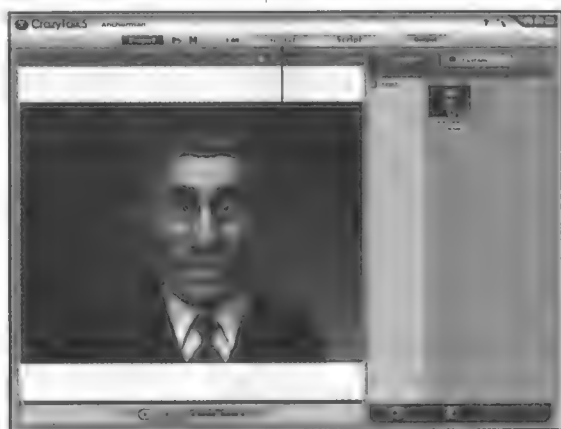
تصویر ۷۴

فصل پنجم

طراحی انیمیشن سخنگو با Crazy talk

درس اول: وارد کردن عکس

توسط این نرم افزار می توانید به تصاویر صورت افراد جان بخشیده و آن ها را سخنگو کنید، این نرم افزار بر اساس صدایی که به آن می دهید حرکات لب، پیشانی، چانه و ابروها را شبیه سازی کرده و به تصویر ثابت شما جان می بخشد. ابتدا برنامه را اجرا کنید. (محیط اصلی نرم افزار را در تصویر ۷۵ می بینید)



تصویر ۷۵

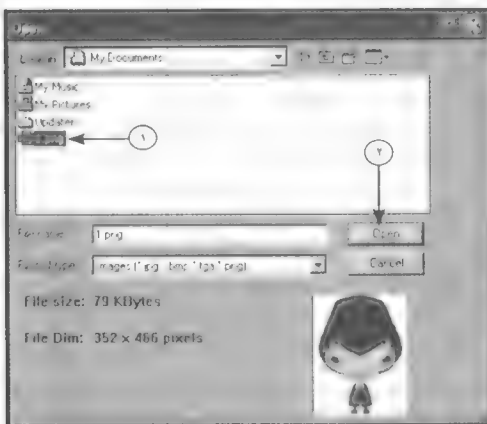
کار با برنامه بسیار ساده می باشد. ابتدا تصویری (با کیفیت مناسب و از روبرو) از چهره خود و یا شخصی که می خواهید بر روی آن صداگذاری کنید وارد برنامه کنید. برای این کار ابتدا از قسمت بالای صفحه گزینه Model (تصویر ۷۵ شماره ۱) را انتخاب کنید. سپس از قسمت سمت چپ گزینه Import image (تصویر ۷۶) را برگزینید و عکس مدنظر خود را وارد محیط برنامه نمایید. (تصویر ۷۷)

نکته ...

توجه داشته باشید که عکس شما با یکی از فرمت‌های Jpg، Bmp، tga و یا png باشد در غیر اینصورت می‌بایست آنرا به فرمت‌های ذکر شده تبدیل کنید.



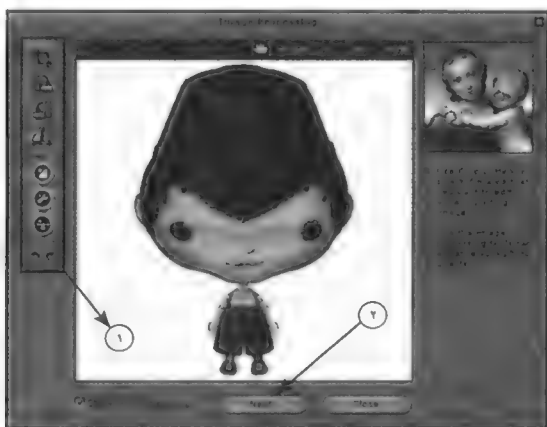
تصویر ۷۶



تصویر ۷۷

درس دوم: تنظیمات عکس

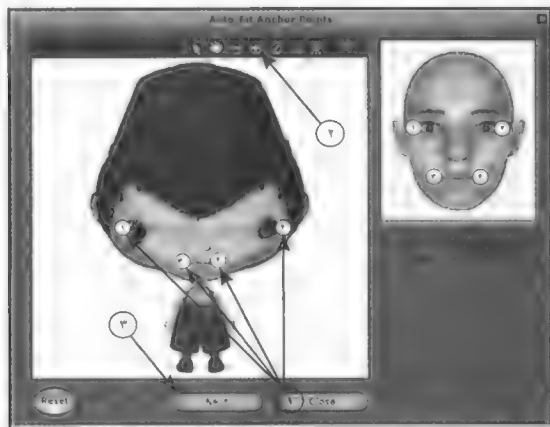
پس از انتخاب عکس دلخواه با پنجره زیر (تصویر ۷۸) مواجه می شوید، در این پنجره توسط ابزارهایی که در سمت چپ عکس قرار دارد (تصویر ۷۸ شماره ۱)، می توانید قسمت های دلخواهی از عکس را انتخاب کنید، رنگ عکس را تغییر دهید و از این قبیل تنظیمات که با کمی کار کردن با آن می توانید با نحوه تنظیمات آن آشنا شوید.



تصویر ۷۸

پس از انجام تنظیمات مورد نظر بر روی عکس و زدن دکمه Next (تصویر ۷۸ شماره ۲) با پنجره زیر (تصویر ۷۹) مواجه می شوید. (توجه: ما در پنجره قبل بر روی عکس تغییری اعمال نکردیم و مستقیماً Next را زدیم) در این پنجره می بایست به کمک دکمه های ۱ و ۲ و ۳ و ۴ (تصویر ۷۹ شماره ۱) اطراف چشم ها و لب را مشخص کنید برای تسلط بیشتر بر روی عکس نیز می توانید از کلیدهای + و - (تصویر ۷۹ شماره ۲) موجود در بالای پنجره برنامه، برای بزرگ نمایی (Zoom) تصویر استفاده نمایید. روی دکمه ۱ کلیک

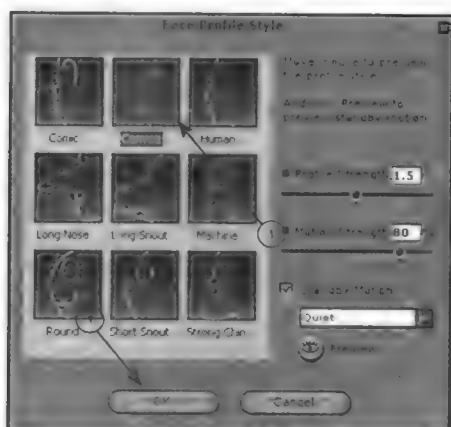
کرده و آنرا نگه دارید، آنرا در قسمت سمت چپ چشم قرار داده و ماوس را رها کنید و به همین ترتیب همانند عکس راهنما (تصویر ۷۹) تمام دکمه‌ها را در جای خود قرار دهید، سپس بر روی دکمه Next (تصویر ۷۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۷۹


درس سوم: تنظیم حرکات سر و شانه

در پنجره باز شده یکی از Style های موجود را برای تنظیم حرکات سر و شانه انتخاب کنید. برای امتحان حالت‌های موجود، پس از انتخاب آن ماوس را در اطراف عکس حرکت دهید تا حرکات سر و شانه را مشاهده نمایید. برای نمونه Convex (تصویر ۸۰ شماره ۱) را انتخاب کنید سپس Ok (تصویر ۸۰ شماره ۲) را بزنید.



تصویر ۸۰

درس چهارم: تنظیم محل دقیق اعضاء

حال نوبت به قرار دادن محل دقیق نقطه‌ها در اطراف سر، ابرو، چشم‌ها، بینی، لب و... است. برای این منظور از قسمت بالا بر روی چشم سوم  کلیک کنید. (تصویر ۸۱ شماره ۱)

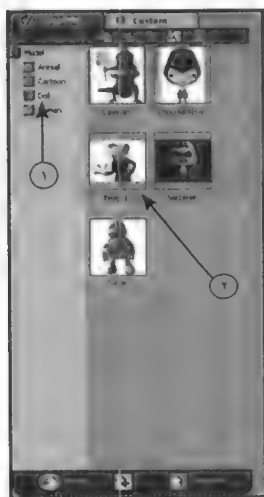


تصویر ۸۱

عکس را توسط دکمه + (تصویر ۸۱ شماره ۲) بزرگ کنید و نقطه‌ها را در جای خود قرار دهید. (تصویر ۸۲)




تصویر ۸۲



تصویر ۸۳

برای مثال برای سر باید نقطه‌ها را در اطراف سر قرار دهید، در کل برای عکس در حالت روبرو نقطه‌ها را به صورت تصویر ۸۲ تنظیم کنید. برای یادگیری نحوه قرار دادن نقطه‌ها در جای مناسب خود می‌توانید از Template های نرم‌افزار کمک بگیرید، برای این کار بر روی زبانه Template (تصویر ۸۱ شماره ۳) که در بالا گوشه سمت راست پنجره قرار دارد کلیک نمایید. در صفحه باز شده چندین شاخه وجود دارد همانند Cartoon, Animal و... بر روی شاخه doll کلیک کنید (تصویر ۸۳ شماره ۱) تا Template های

مربوط به آن در سمت راست پنجره ظاهر گردد سپس روی یکی از template ها جفت کلیک نمایید. (تصویر ۸۳ شماره ۲)

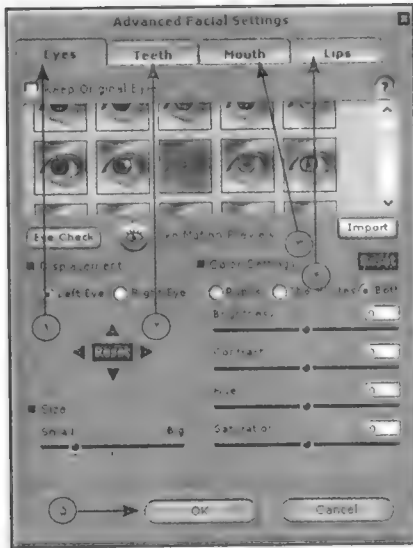
بر روی علامت چشمی سوم  کلیک کنید. (تصویر ۸۴ شماره ۱) به نحوه قرار گرفتن نقطه‌ها دقت کنید و همانند تصویر ۸۴ این تنظیمات را بر روی عکس مورد نظر خود اعمال کنید.



تصویر ۸۴

درس پنجم: افزودن سایر اعضا

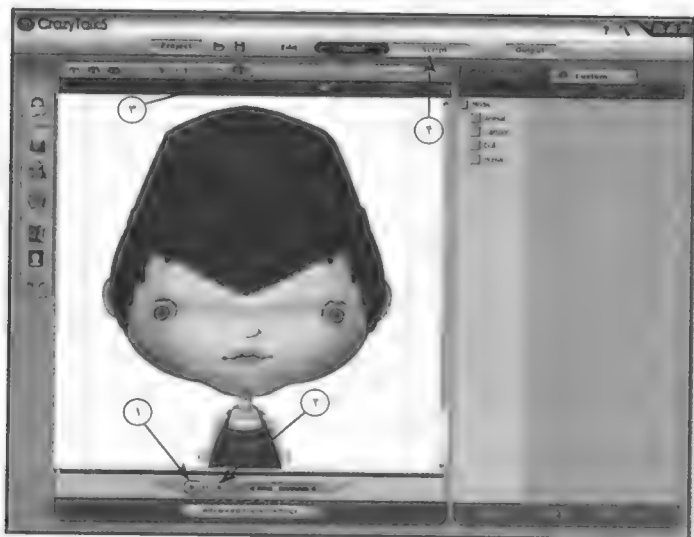
پس از این کار نوبت به تنظیم چشم، دندان و... می‌رسد. برای این منظور بر روی دکمه Advanced Facial Setting (تصویر ۸۴ شماره ۲) که در پایین پنجره قرار دارد کلیک کنید. پس از باز شدن پنجره Advanced Facial Setting در سربرگ eyes (تصویر ۸۵ شماره ۱) یکی از چشم‌ها را به دلخواه انتخاب کنید.



تصویر ۸۵

در پایین پنجره نیز تنظیمات دقیق‌تری برای چشم وجود دارد، از جمله محل قرارگیری سیاهی چشم، رنگ چشم و... که با کمی حوصله متوجه آن می‌شوید. برای قراردادن دندان سربرگ **Teeth** (تصویر ۸۵ شماره ۲) را انتخاب کرده و یکی از دندان‌ها را به دلخواه انتخاب نمایید.

در قسمت **mouth** (تصویر ۸۵ شماره ۳) می‌توانید رنگ دهان را تنظیم کنید و از قسمت **Lips** (تصویر ۸۵ شماره ۴) نیز می‌توانید تنظیمات دقیق‌تری بر روی لب انجام دهید، برای مثال کناره‌های لب را بالا یا پایین ببرید تا بطور دقیق تنظیم گردد و در نهایت بر روی **OK** (تصویر ۸۵ شماره ۵) کلیک نمایید. برای تست انیمیشن از پایین پنجره **Play** (تصویر ۸۶ شماره ۱) را بزنید و برای متوقف کردن آن نیز **Stop** (تصویر ۸۶ شماره ۲) را کلیک کنید. برای تست حالت‌های چشم، ابرو، سر، دهان و... از قسمت بالا بر روی گزینه **Calibration** (تصویر ۸۶ شماره ۳) کلیک کنید و آنرا مشاهده نمایید.



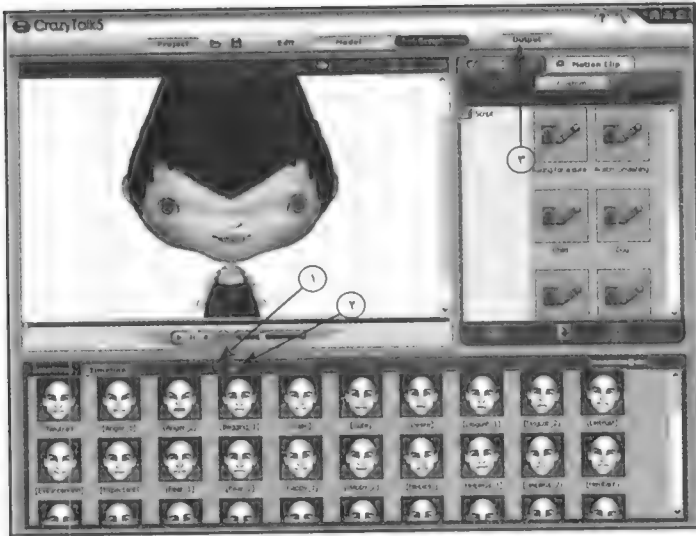
تصویر ۸۶

درس ششم: افزودن صدا و موزیک

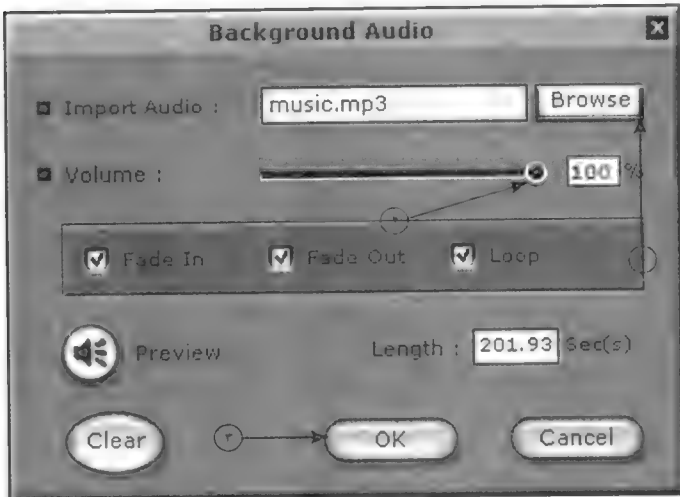
برای اضافه کردن صدای مورد نظر خود به انیمیشن از قسمت بالا بر روی دکمه Script (تصویر ۸۶ شماره ۴) کلیک کنید. از قسمت پایین، روی گزینه Import Wav file (تصویر ۸۷ شماره ۱) کلیک کرده و صدای خود را با فرمت Wav یا Mp3 انتخاب کنید.

برای اضافه کردن موزیک پس زمینه، بر روی گزینه Background Audio (تصویر ۸۷ شماره ۲) کلیک کنید. در پنجره باز شده از کلید Browse (تصویر ۸۸ شماره ۱) برای اضافه کردن آهنگ مورد نظر استفاده کنید و از قسمت Volume (تصویر ۸۸ شماره ۲) نیز برای تنظیم میزان بلندی یا شدت صدا کمک بگیرید.

Ghraphic Softwares

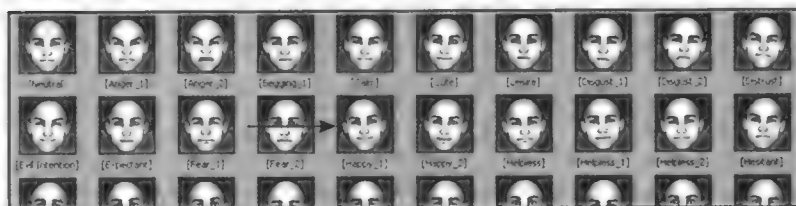


تصویر ۸۷



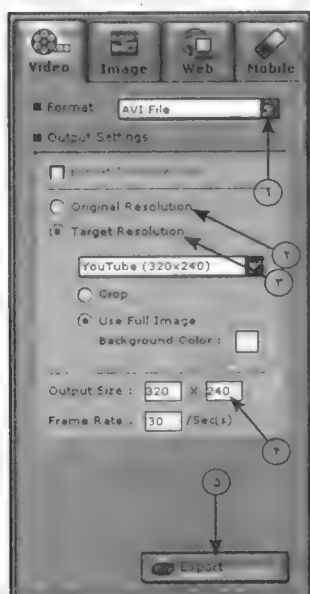
تصویر ۸۸

در نهایت OK را بزنید. (تصویر ۸۸ شماره ۳) برای اضافه کردن حالت‌های مختلف به چهره (تصویر ۸۹)، بر روی حالت مورد نظر جفت کلیک کنید تا بطور خودکار به چهره اضافه گردد. برای مثال اگر می‌خواهید شخص با خوشحالی شروع به صحبت کردن کند، بر روی گزینه Happy (تصویر ۸۹) جفت کلیک کنید.



تصویر ۸۹

درس هفتم: خروجی گرفتن یا تولید فایل ویدیویی



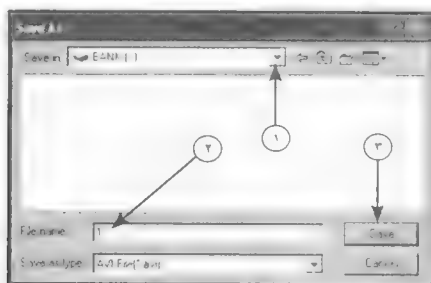
تصویر ۹۰

پس از انجام تنظیمات ذکر شده نوبت به تولید فایل ویدیویی می‌رسد برای این کار از قسمت بالا روی دکمه Output (تصویر ۸۷ شماره ۳) کلیک کنید. برای ذخیره فایل با فرمت‌های ویدیویی همانند Avi از قسمت Format (تصویر ۹۰ شماره ۱) فرمت مورد نظر خود را انتخاب کنید برای مثال Avi را انتخاب نمایید. در قسمت Output Setting می‌بایست کیفیت فایل ویدیویی را مشخص کنید. با انتخاب گزینه Original Resolution (تصویر ۹۰ شماره ۲) فیلم با همان ابعاد

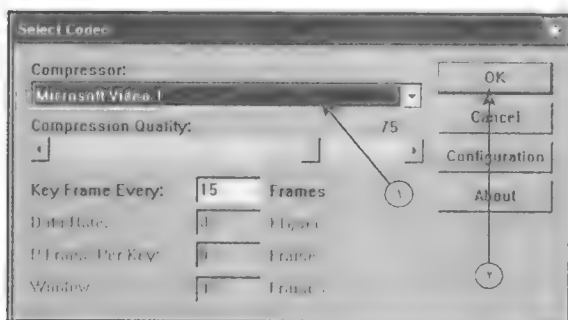
Ghraphic Softwares

عکس ساخته می‌شود و با انتخاب Target Resolution (تصویر ۹۰ شماره ۳) می‌توانید کیفیت فیلم را به دلخواه تنظیم کنید. همانند کیفیت DVD, Mobile, Web, در قسمت Output Size (تصویر ۹۰ شماره ۴) نیز ابعاد فایل ویدیویی را مشخص کنید و در نهایت بر روی Export (تصویر ۹۰ شماره ۵) کلیک نمایید.

با زدن کلید Export پنجره Save As باز شده و محل ذخیره‌سازی فایل را از شما درخواست می‌کند، پس از تعیین نام مناسب برای آن بر روی Save کلیک نمایید. (تصویر ۹۱ مراحل انجام کار را نشان می‌دهد) با ذخیره کردن پروژه، پنجره‌ای باز شده که در آن می‌بایست میزان فشرده‌سازی فیلم را تعیین کنید. (تصویر ۹۲)

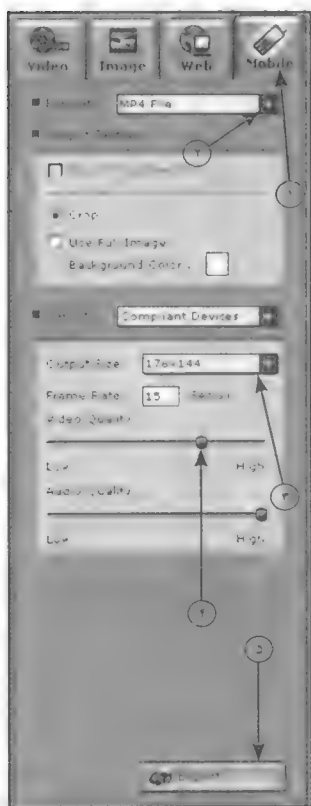


تصویر ۹۱



تصویر ۹۲

Ghraphic Softwares



تصویر ۹۳

گزینه divx یا microsoft video 1 انتخاب کرده (تصویر ۹۲ شماره ۱) و OK را بزنید (تصویر ۹۲ شماره ۲) تا فیلم ساخته شود. برای ذخیره فیلم با فرمت‌های دیگر نیز از گزینه‌های Mobile, Web, Image کمک بگیرید. برای مثال برای ساختن فیلم با فرمت mobile بر روی گزینه mobile (تصویر ۹۳ شماره ۱) کلیک کنید، سپس از قسمت فرمت یکی از فرمت‌های Mp4، 3GP را انتخاب نمایید (تصویر ۹۳ شماره ۲) و پس از تنظیم سایز (تصویر ۹۳ شماره ۳) و کیفیت فایل ویدیویی (تصویر ۹۳ شماره ۴) بر روی Export (تصویر ۹۳ شماره ۵) کلیک نمایید.

نکته ...

شما می‌توانید تغییری در سایز و کیفیت فایل ویدیویی ایجاد نکنید و مستقیماً دکمه Export را بفشارید، این به سلیقه و نیاز شما بستگی دارد.



فصل ششم

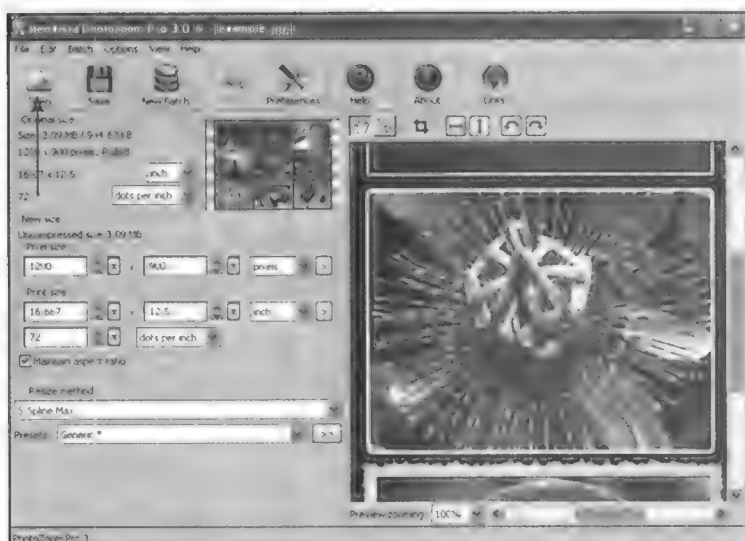
بزرگ کردن تصاویر بدون افت کیفیت با

Photo Zoom Pro

درس اول: وارد کردن عکس

شاید تا کنون بارها دیده باشید که با بزرگ تر کردن سائز تصاویر در نرم افزارهای مختلف، از کیفیت آن کاسته می شود و تصویر به صورت شطرنجی در می آید. این نرم افزار با استفاده از الگوریتم پیشرفته و منحصر به فردی که در اختیار دارد، تصاویر کوچک و متوسط را تا حد قابل ملاحظه ای بدون افت کیفیت بزرگ می کند این برنامه به صورت Real Time و با تنظیم سائز مورد نظر، فوراً نتیجه را نشان می دهد بنابراین می توانید کنترل کاملی بر روی میزان بزرگ نمایی و کیفیت عکس داشته باشید محیط برنامه از زیبایی خاصی برخوردار است که کار با آن را بسیار ساده و درعین حال فوق العاده رضایت بخش می کند البته باید توجه داشت که این نرم افزار نیز تا حدودی قابلیت خواهد داشت، برای مثال انتظار بزرگ نمایی تصاویر 2×2 به 1024×768 را بدون کاهش کیفیت نداشته باشید. استفاده از این نرم افزار برای بزرگ نمایی حدود ۳ تا ۴ برابر برای استفاده های شخصی و ۶ تا ۸ برابر، برای استفاده های خاص می تواند مفید باشد.

کار با برنامه بسیار ساده و بدون پیچیدگی می باشد. فقط کافی است که عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه کنیم سائز تصویر را تغییر دهیم و نتیجه را مشاهده نماییم. برای وارد کردن عکس مورد نظر خود روی دکمه Open کلیک کنید. (تصویر ۹۴)



تصویر ۹۴

نکته ...






ما در این پروژه از عکس پیش فرض نرم افزار استفاده کرده ایم.

درس دوم: اعمال تنظیمات

در ابتدا اجازه دهید تا در مورد دکمه های قرار داده شده در بالای عکس مقداری توضیح دهیم. (تصویر ۹۵)



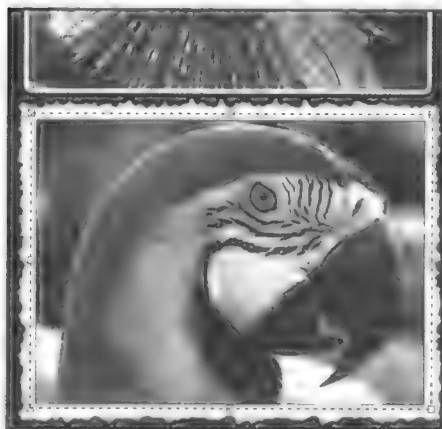
تصویر ۹۵

از دکمه های     برای چرخاندن تصویر و معکوس کردن آن استفاده می شود. از دکمه  برای انتخاب و چیدن بخش دلخواهی از تصویر استفاده می شود. فرض کنید عکسی در اختیار داریم و فقط قسمتی

Ghraphic Softwares

از آنرا می‌خواهیم، برای این منظور ابتدا بر روی دکمه  کلیک کرده

و توسط ماوس قسمت مورد نظر از تصویر را انتخاب کنید.
(تصویر ۹۶)



تصویر ۹۶

با زدن دکمه  قسمت انتخاب شده باقی می‌ماند و بقیه قسمت‌ها حذف خواهند شد. از منوی File گزینه Save As... را انتخاب کرده و عکس خود را در محل دلخواه ذخیره نمایید.

حال قصد داریم این عکس را چندین سایز بزرگ کنیم بنابراین در قسمت Pixel Size (تصویر ۹۷ شماره ۱)، سایز مورد نظر خود را وارد کنید. (برای مثال ما عدد ۳۰۰۰ را تایپ کرده‌ایم)



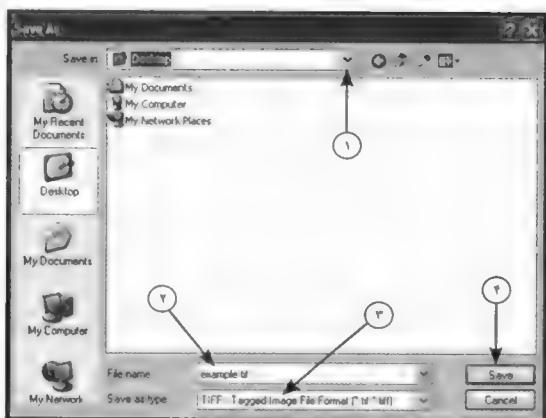
تصویر ۹۷

چند لحظه صبر کنید تا نرم افزار عملیات لازم را برای شفاف سازی بر روی عکس انجام دهد. اگر تصویر شما دارای کیفیت مطلوبی نبود می توانید توسط ابزارهایی که در قسمت **Resize Method** (تصویر ۹۷ شماره ۲) قرار داده شده به بهترین حالت ممکن دست یابید برای این منظور تک تک گزینه های نوار کرکره ای **Resize Method** (اولین نوار کرکره) را امتحان کنید تا به نتیجه دلخواه دست یابید اما معمولاً گزینه **Mitchell** در اکثر موارد، بهترین نتیجه را به ما می دهد.

در قسمت **Presets** (تصویر ۹۷ شماره ۳) نیز می توانید تنظیمات دقیق تری برای شفافیت تصویر انجام دهید که این تنظیمات بسته به گزینه ای که در قسمت **Resize Method** انتخاب می کنید، کمی متفاوت است که خود می توانید تک تک گزینه ها را امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید. پس از اعمال این تنظیمات نوبت به ذخیره تصویر می رسد اما قبل از آن، گفتن این نکته مهم و ضروری به نظر می رسد. در صورتیکه تمایل دارید از عکس خود پرینت بگیرید می توانید در کادر **Print Size** (تصویر ۹۷ شماره ۴) که در سمت چپ تصویر قرار گرفته است سایز خود را بر حسب سانتی متر، اینچ و... انتخاب کرده و از آن پرینت بگیرید.

درس سوم: ذخیره تصویر

پس از اعمال تنظیمات دلخواه بر روی تصویر، نوبت به ذخیره آن می رسد، اگر قصد دارید که تصویر مورد نظر را با همین اندازه و شفافیت ذخیره کنید، بر روی دکمه **Save** کلیک کنید. (تصویر ۹۷ شماره ۵) محل ذخیره، نام و فرمت عکس را مشخص کرده و بر روی کلید **Save** کلیک نمایید. (تصویر ۹۸ مراحل انجام این کار را نشان می دهد)

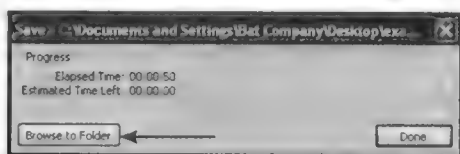


تصویر ۹۸

نکته ...

برای مقایسه تصویر اولیه با تصویر بزرگ شده بهتر است که دو تصویر را در یک مکان ذخیره کنیم تا به راحتی قابل مقایسه باشد.

پس از اتمام مراحل ذخیره سازی، کادری ظاهر می شود. برای مشاهده عکس در درایو مربوطه روی گزینه Browse to Folder کلیک کنید. (تصویر ۹۹)



تصویر ۹۹

عکس بزرگ (Zoom) شده با فرمت tif (فرمت پیش فرض) در درایو مورد نظر ذخیره می شود. حال عکس ها را باز کرده و تغییرات را مشاهده نمایید.



فصل هفتم

ساخت و ویرایش آیکون با Axialis Icon Workshop

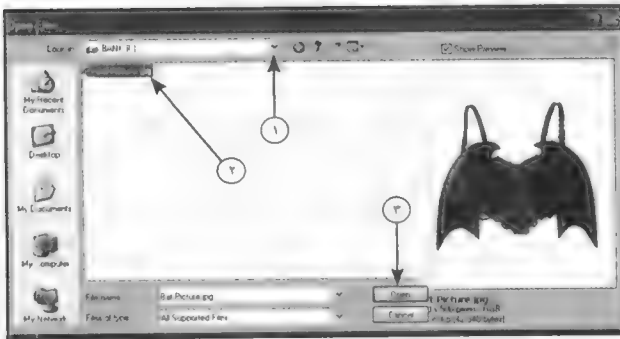
درس اول: تبدیل عکس به آیکون

چنانچه تمایلی به تبدیل یک تصویر به آیکون، طراحی، ویرایش و ذخیره سازی آنرا دارید برنامه Axialis Icon Workshop تمامی امکانات لازم جهت انجام این اعمال را برای شما فراهم کرده است. برای وارد کردن عکس مورد نظر خود به درون محیط برنامه، روی دکمه Open کلیک کرده (تصویر ۱۰۰) و عکس خود را درون محیط نرم افزار باز کنید. (تصویر ۱۰۱) به عنوان مثال تصویر موجود، در DVD همراه این کتاب را باز کنید.



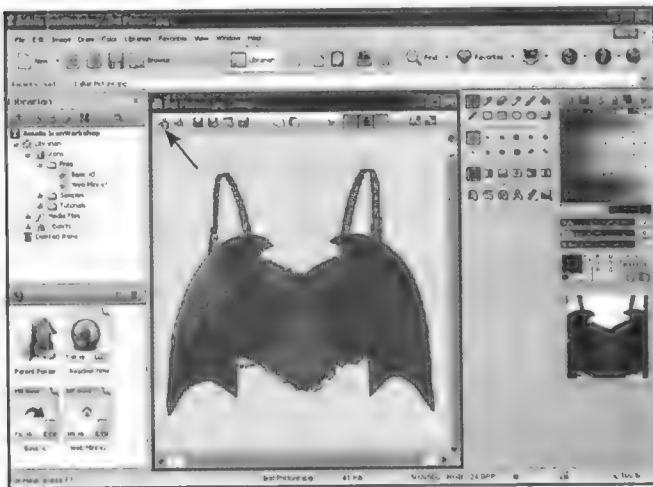
تصویر ۱۰۰

Ghraphic Softwares



تصویر ۱۰۱

برای تعیین سایز آیکون در قسمت مشخص شده (تصویر ۱۰۲) روی گزینه Window Icon Project from this Image کلیک کنید.



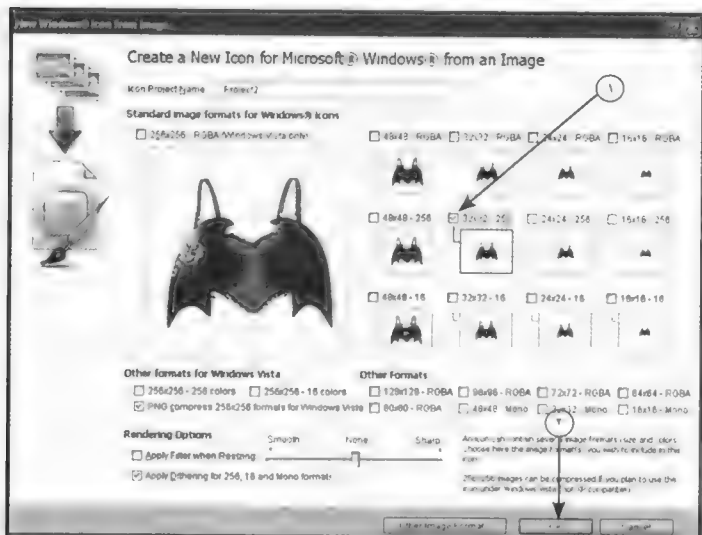
تصویر ۱۰۲

در پنجره باز شده باید سایز مورد نظر برای آیکون را تعیین کنید. در کنار گزینه ۲۵۶-۳۲×۳۲ یک علامت تیک قرار دهید. (تصویر ۱۰۳ شماره ۱)

نکته ...

برای قراردادن آیکون بر روی CD بهتر است از اندازه ۳۲×۳۲ و بیت رنگی ۲۵۶ استفاده کنید.

روی OK کلیک کنید. (تصویر ۱۰۳ شماره ۲) برای ذخیره آیکون از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید.



تصویر ۱۰۳

درس دوم: خارج کردن آیکون برنامه‌ها

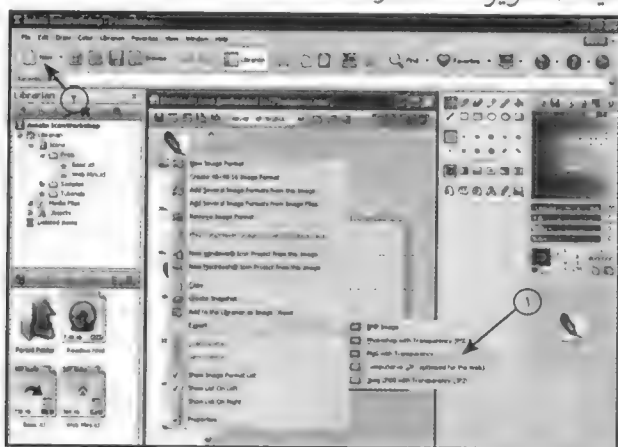
شاید شما دوست داشته باشید تا آیکون نرم‌افزار خاصی مانند Photoshop را به عنوان آیکون نرم‌افزار خود انتخاب کنید در این صورت می‌بایست آیکون آن را استخراج نمایید. برای این منظور فایل مورد نظرتان را با استفاده از دکمه Open به برنامه وارد کنید. برای مثال مافایل اجرایی برنامه Adobe Photoshop را به نرم‌افزار معرفی کرده‌ایم. (تصویر ۱۰۴)

نکته ...

در صورتیکه آیکون انتخابی دارای چندین ساین باشد، در این قسمت به شما نمایش داده می‌شود.

درس سوم: تبدیل آیکون به عکس

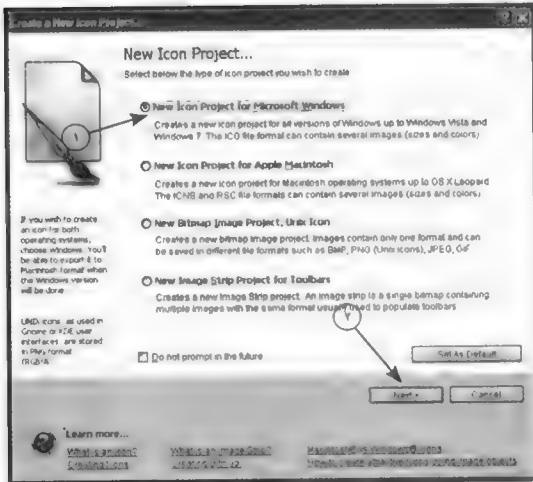
اگر می‌خواهید آیکون را به صورت یک عکس بر روی کامپیوترتان ذخیره کنید روی آیکون مورد نظر کلیک راست کرده و از قسمت Export یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید. به عنوان مثال فرمت PNG را برای این کار انتخاب کنید. (تصویر ۱۰۶ شماره ۱)



تصویر ۱۰۶

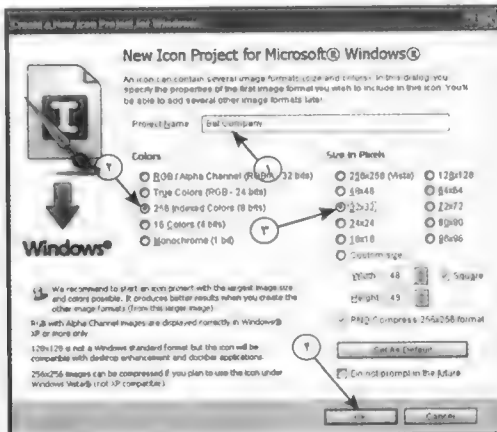
درس چهارم: طراحی آیکون

برای طراحی یک آیکون جدید بر روی گزینه New کلیک کنید. (تصویر ۱۰۶ شماره ۲) در این قسمت باید تعیین کنید که آیکونی را که می‌خواهید طراحی کنید، برای چه سیستم عاملی است. سیستم عامل ویندوز (تصویر ۱۰۷ شماره ۱) را انتخاب کرده و بر روی Next کلیک کنید. (تصویر ۱۰۷ شماره ۲)



تصویر ۱۰۷

در قسمت Project name نامی مناسب برای آیکون خود انتخاب نمایید. از قسمت Colors (تصویر ۱۰۸ شماره ۲) بیت رنگی آیکون را تنظیم نمایید برای مثال بیت رنگی ۲۵۶ را انتخاب کنید. از قسمت Size in pixels (تصویر ۱۰۸ شماره ۳) نیز سایز آیکون را مشخص کنید سایز ۳۲x۳۲ را انتخاب نمایید، OK را بزنید. (تصویر ۱۰۸ شماره ۴)



تصویر ۱۰۸

Ghraphic Softwares

در قسمت Librarian (تصویر ۱۰۹ شماره ۱) طرح‌های آماده زیبایی وجود دارد که می‌توانید به سلیقه خودتان یکی را انتخاب نمایید سپس با استفاده از ابزارهایی که در سمت راست پنجره برنامه وجود دارد (تصویر ۱۰۹ شماره ۲) می‌توانید طرح مورد نظر خود را ترسیم کنید. پس از طراحی، بر روی کلید Save (تصویر ۱۰۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۱۰۹

درس پنجم: انتشار آیکون بر روی CD

اگر قصد دارید آیکون ساخته شده را بر روی CD قرار دهید مراحل زیر را دنبال کنید. برای اینکه Icon ساخته شده روی CD Rom نمایش داده شود، باید یک فایل کوچک متنی در سی دی باشد. برای ساخت این فایل، می‌بایست در نرم‌افزار NotePad، که در خود ویندوز XP نیز قرار دارد، دستوراتی را تایپ کنیم برای این منظور مسیر زیر را دنبال کنید و نرم‌افزار را اجرا نمایید.

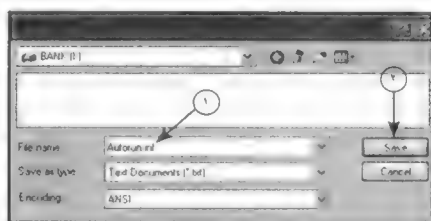
Start > All Programs > Accessories > Notepad

اگر کلید CapsLock روشن است به منظور کوچک نوشتن حروف آنرا خاموش کنید. در خط اول این برنامه، دستور [autorun] را وارد کنید. Enter را بزنید. در خط دوم برنامه عبارت icon= را تایپ کنید. کلید Spacebar را به منظور ایجاد فاصله بفشارید. در این قسمت باید نام آیکون را با پسوند ico وارد کنیم برای مثال عبارت sample.ico را تایپ کنید. این خط از برنامه باعث می شود که CD Rom آیکونی با نام sample که در درون CD قرار دارد را جایگزین شکلک CD کند. (تصویر ۱۱۰)



تصویر ۱۱۰

اکنون باید برنامه نوشته شده را در محل قرارگیری آیکون، ذخیره کنیم. برای این منظور از منوی File گزینه Save As را انتخاب کنید. در قسمت File name (تصویر ۱۱۱ شماره ۱) عبارت Autorun.inf را تایپ کنید. توجه داشته باشید که پسوند inf را باید حتماً تایپ کنید در غیر اینصورت عمل Autorun سی دی به درستی انجام نمی شود برای ادامه کار روی گزینه Save کلیک کنید. (تصویر ۱۱۱ شماره ۲)

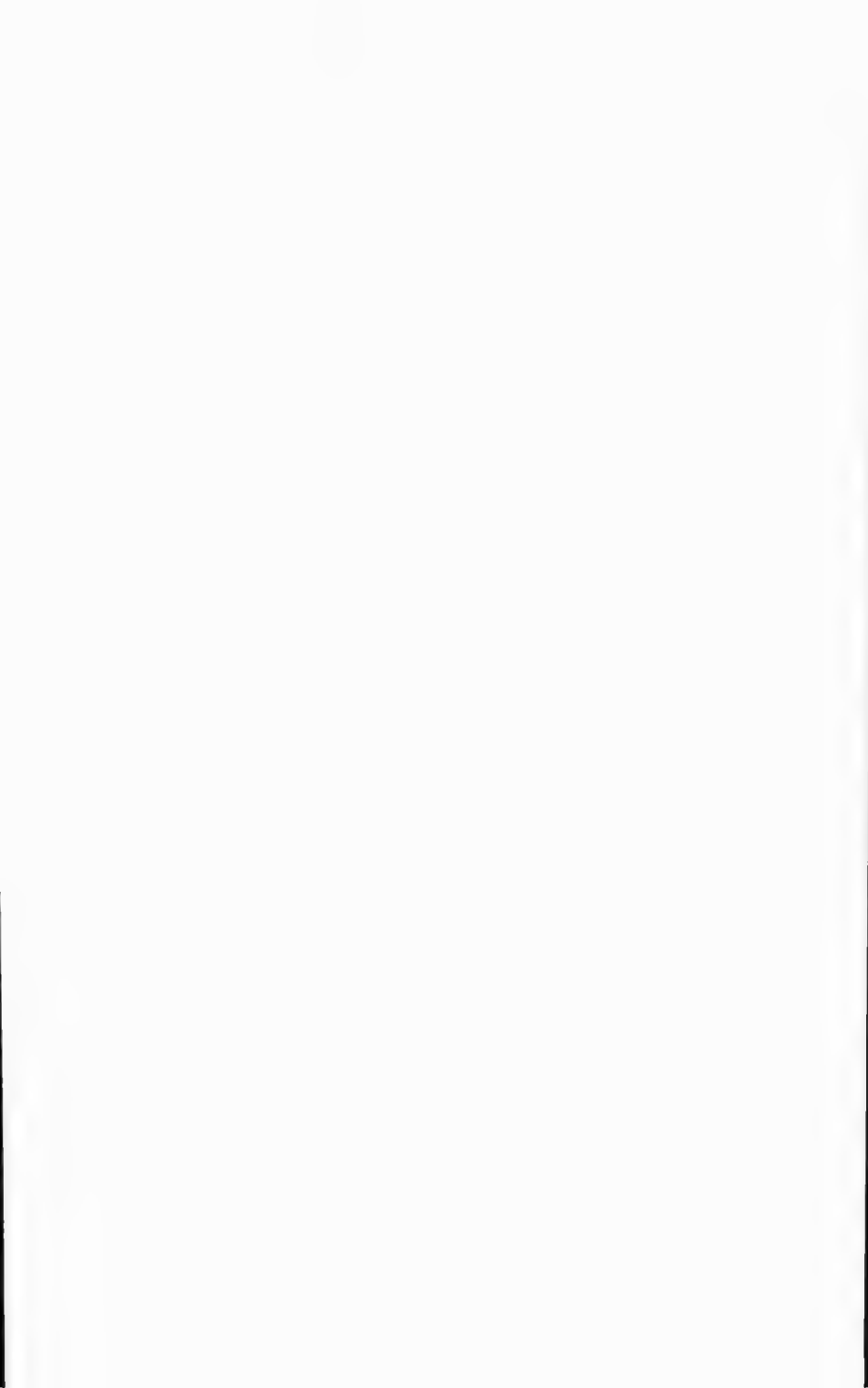


تصویر ۱۱۱

حال نوبت به رایت سی دی رسیده است. برای این کار می توانید از نرم افزارهایی نظیر Nero استفاده کنید.

نکته ...

توجه داشته باشید که هنگام رایت باید فایل‌های Autorun.inf و sample.ico و پوشه محتوی فایل‌هایتان یا هر فایل دیگر را وارد محیط برنامه رایت کنید و سپس بر روی کلید Burn کلیک نمایید تا عمل رایت صورت گیرد.

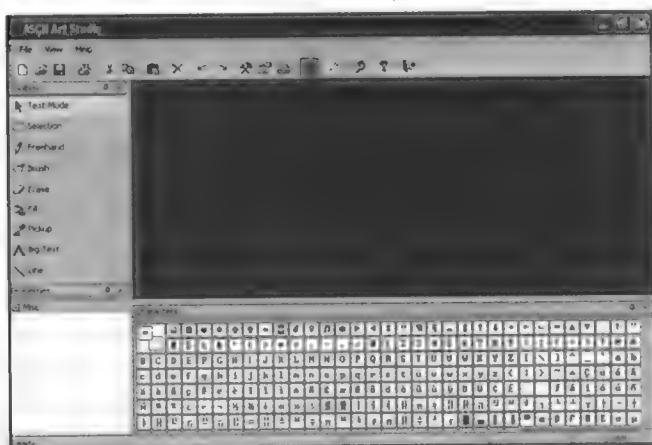


فصل هشتم

ساخت تصویر از حروف با ASCII Art Studio

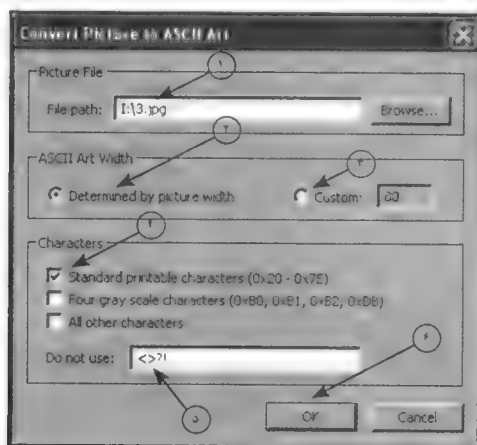
درس اول: تبدیل تصویر به کدهای ASCII

بدون شک تا به حال با مجموعه حروف‌ها و علامت‌هایی که در کنار یکدیگر به اشکال خاصی درآمده‌اند برخورد کرده‌اید. نمونه بارز اینگونه متون را معمولاً می‌توانید در فایل‌های کمکی (متنی) موسوم به Readme یا Info فایل‌های کرک و در برخی از وب‌سایت‌ها مشاهده کنید برخلاف تصور، ایجاد این نوع اشکال نیازمند هیچگونه تخصص و یا اتلاف وقت نیست چرا که نرم‌افزارهای مربوطه، ایجاد اینگونه متون را به صورتی ساده و سریع امکان پذیر ساخته است. ASCII Art Studio نرم‌افزار جالب و قدرتمندی است که جهت ایجاد اشکال زیبای ASCII به کار می‌رود. این نرم‌افزار امکان تبدیل تصاویر مورد نظر به متون و کدهای اسکی را به ساده‌ترین شکل ممکن امکان‌پذیر ساخته است حال نرم‌افزار را اجرا کنید. (تصویر ۱۱۲)



تصویر ۱۱۲

برای تبدیل عکس مورد نظر به کدهای اسکی از منوی File گزینه Convert Picture to ASCII Art را انتخاب کنید. در قسمت File path روی گزینه Browse (تصویر ۱۱۳ شماره ۱) کلیک کرده و پس از انتخاب عکس مورد نظر خود بر روی Open کلیک کنید.



تصویر ۱۱۳

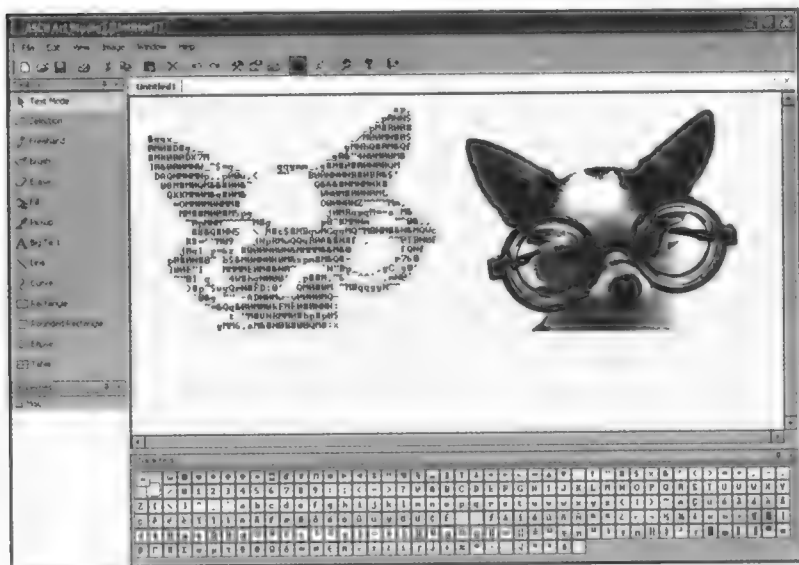
نکته ...

توجه داشته باشید که شما می‌بایست عکس‌هایی با فرمت Jpg، Bmp و Gif را به برنامه معرفی کنید. البته باید این نکته را متذکر شویم که برای دستیابی به نتیجه مطلوب باید عکس خود را با فرمت Jpg و پشت زمینه (Background) سفید وارد برنامه کنید، در غیر این صورت نتیجه کار رضایت بخش نخواهد بود.

در قسمت ASCII Art Width باید عرض یا پهنای عکس را تعیین کنید اگر گزینه Determined by picture width (تصویر ۱۱۳ شماره ۲) را انتخاب کنید، پهنای عکس در حالت استاندارد قرار می‌گیرد اما با انتخاب گزینه Custom (تصویر ۱۱۳ شماره ۳) می‌توانید پهنای مورد نظر خود را وارد نمایید. در قسمت Characters باید تعیین کنید که از چه

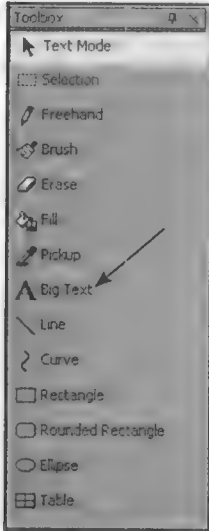
Ghraphic Softwares

کاراکترهایی برای ساخت تصاویر اسکی استفاده شود. بهتر است از این قسمت گزینه Printable Characters Standard (تصویر ۱۱۳ شماره ۴) را انتخاب کنید. در قسمت Do not use (تصویر ۱۱۳ شماره ۵) باید تعیین کنید که از چه کاراکترهایی در ساخت تصاویر اسکی استفاده نشود، به عنوان مثال ما می‌خواهیم از کاراکترهای ! ? < > در ساخت تصاویر اسکی استفاده نکنیم بنابراین آن‌ها را در کادر مربوطه تایپ می‌کنیم. با زدن دکمه OK (تصویر ۱۱۳ شماره ۶) عملیات تبدیل آغاز می‌شود در تصویر زیر (تصویر ۱۱۴) می‌توانید عکس تبدیل شده به کدهای اسکی را با عکس اصلی مقایسه کنید.



تصویر ۱۱۴

درس دوم: تبدیل متون به کدهای ASCII



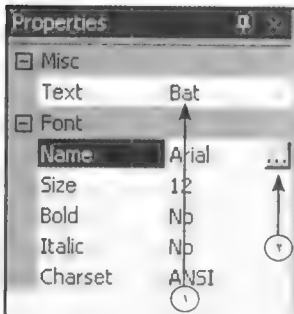
تصویر ۱۱۵

در قسمت Toolbox ابزارهای گوناگونی برای تغییر در عکس تبدیل شده و همچنین ایجاد تصویر اسکی دلخواه در اختیار شما قرار گرفته است که می‌توانید خود امتحان کنید و نتیجه آن را مشاهده نمایید. (تصویر ۱۱۵)

برای مثال با انتخاب گزینه Big Text (تصویر ۱۱۵) می‌توانید نوشته‌ای با کدهای اسکی بر روی تصویر ایجاد کنید بدین منظور از قسمت Characters که در پایین پنجره برنامه قرار گرفته است (تصویر ۱۱۶) کاراکتر مورد نظر خود را انتخاب کنید.




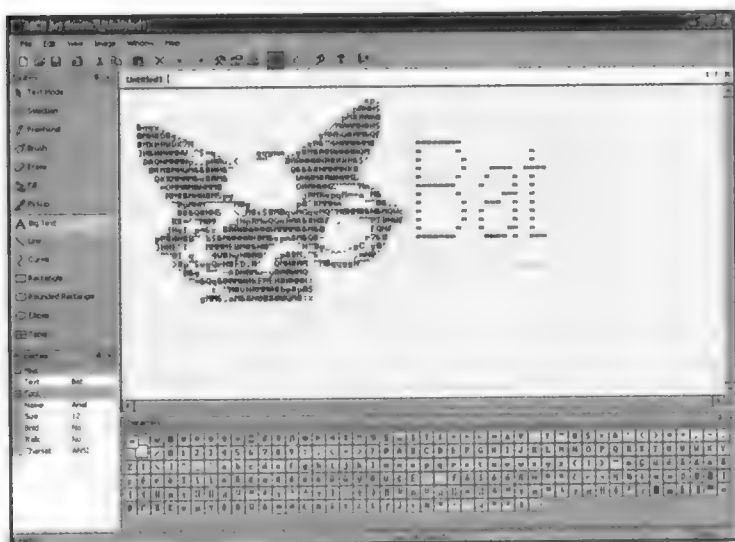
تصویر ۱۱۶



تصویر ۱۱۷

از قسمت Properties در کادر Text کلیک کرده و عبارت مورد نظر خود را تایپ کنید. (تصویر ۱۱۷ شماره ۱)

با کلیک کردن روی گزینه Name، دکمه  (تصویر ۱۱۷ شماره ۲) در کنار عبارت Arial ظاهر می گردد. با انتخاب این دکمه شما می توانید فونت، سایز و Style مورد نظر خود را انتخاب نمایید. حال در جایی از صفحه کاری کلیک کنید تا نوشته مورد نظر به صورت کد اسکی ایجاد شود. (تصویر ۱۱۸)

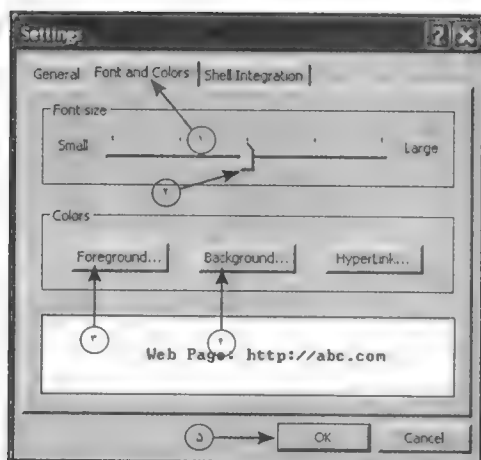


تصویر ۱۱۸

حال می توانید به کمک ماوس نوشته ایجاد شده را جابجا کنید و در محل مورد نظر قرار دهید.

درس سوم: تنظیمات نرم افزار

برای دسترسی به تنظیمات برنامه از منوی File گزینه Setting را انتخاب کرده و سربرگ Font and Colors را انتخاب کنید. (تصویر ۱۱۹ شماره ۱)



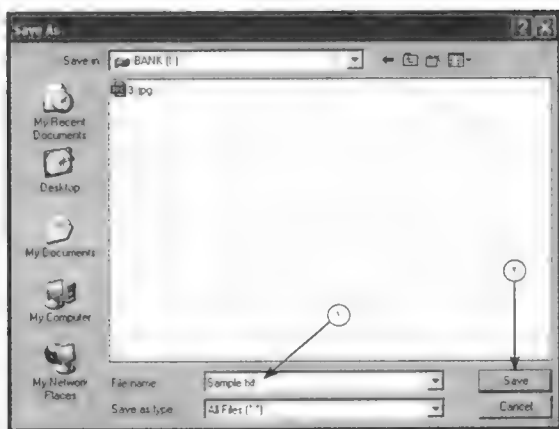
تصویر ۱۱۹

در قسمت Font size (تصویر ۱۱۹ شماره ۲) شما می‌توانید اندازه یا سایز کدهای اسکی را تعیین کنید با انتخاب گزینه Foreground (تصویر ۱۱۹ شماره ۳) از قسمت Colors می‌توانید رنگ کدهای اسکی و با انتخاب گزینه Background (تصویر ۱۱۹ شماره ۴) می‌توانید رنگ پشت زمینه را تغییر دهید. روی OK (تصویر ۱۱۹ شماره ۵) کلیک کنید.

درس چهارم: تولید فایل خروجی

اگر می‌خواهید عکس ایجاد شده را به صورت تصویر با فرمت Gif ذخیره کنید، از منوی File گزینه Save As Picture را انتخاب کنید اما اگر تمایل دارید عکس ایجاد شده را به صورت فایل متنی (txt) ذخیره کنید گزینه Save As را از منوی File انتخاب نمایید. در پنجره باز شده در قسمت File name (تصویر ۱۲۰ شماره ۱) نام مورد نظر به همراه پسوند txt را تایپ کنید برای مثال Sample.txt را تایپ کرده و بر روی Save (تصویر ۱۲۰ شماره ۲) کلیک کنید.

Ghraphic Softwares



تصویر ۱۲۰



فصل نهم

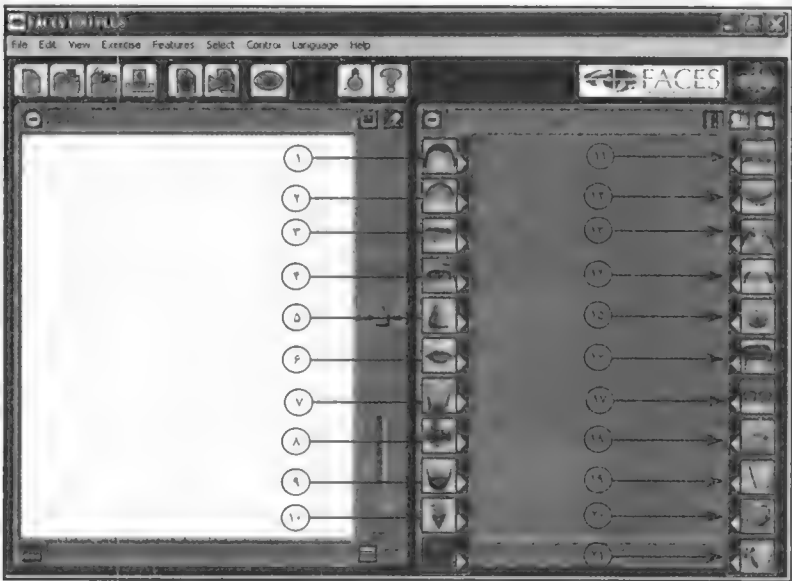
چهره‌نگاری با Faces

درس اول: طراحی چهره

Faces نرم‌افزاری کامل و قدرتمند برای ساخت چهره می‌باشد. از این نرم‌افزار بیش از ۵ سال است که در ادارات پلیس (در بسیاری از کشورها از جمله ایران) برای تشخیص هویت و چهره‌نگاری افراد مجرم و دستگیری آن‌ها استفاده می‌شود.

ویژگی‌های این نرم‌افزار:

- ۱- دارای ظاهری جدید که به کاربران این امکان را می‌دهد که به سادگی و تنها با چند کلیک و بدون داشتن مهارت قبلی، چهره مورد نظر خود را ایجاد کنند.
- ۲- دارای دیتابیس کامل و شامل بیش از ۴۴۰۰ گونه از جزئیات صورت که با کنار هم قرار دادن آن‌ها می‌توان چهره هر فردی را ایجاد کرد.
- ۳- توانایی ساخت چهره‌های آمریکایی، آسیایی، آفریقایی و... ۴- توانایی ذخیره و استخراج چهره‌های ساخته شده در فرمت Jpg ۵- امکان پرینت و... پس از اجرای نرم‌افزار با محیط زیر (تصویر ۱۲۱) روبرو می‌شوید.



تصویر ۱۲۱

برای طراحی یک چهره می‌بایست اجزای مختلف صورت را به ترتیب در کنار یکدیگر قرار دهیم تا تصویر چهره مورد نظرمان بدست آید. برای قراردادن اجزای صورت می‌توانید از دکمه‌هایی که در سمت راست پنجره برنامه قرار دارد استفاده کنید که هر یک از این دکمه‌ها یک جزء به خصوص را به نمایش می‌گذارد که به ترتیب از بالا به پایین عبارتند از:

۱- Hair (مو)

۲- Head Shapes (سر)

۳- Eye Brows (ابرو)

۴- Eyes (چشم)

۵- Noses (بینی)

۶- Lips (لب)

۷_ Jaw Shapes (چانه، فک)

۸_ Mustaches (سبیل)

۹_ Beards (ریش)

۱۰_ Goatees (ریش بزی)

۱۱_ Forehead Lines (خطوط پیشانی)

۱۲_ Eye Lines (خط زیر چشم)

۱۳_ Smile Lines (خط لبخند)

۱۴_ Mouth Lines (خط دهان)

۱۵_ Chin Lines (خط چانه)

۱۶_ Head Wears (کلاه)

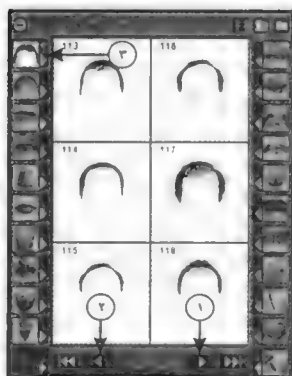
۱۷_ Glasses (عینک)

۱۸_ Moles (خال)

۱۹_ Scars (جای زخم یا سوختگی)

۲۰_ Piercing (سوراخ کردن بدن)

۲۱_ Tattoos (خالکوبی)



تصویر ۱۲۲

حال برای انتخاب مو ابتدا روی دکمه Hair (تصویر ۱۲۱ شماره ۱) کلیک کنید، سپس از پنجره سمت راست یکی از موها را که به موی شخص مورد نظرتان شباهت دارد، انتخاب نمایید. (تصویر ۱۲۲)

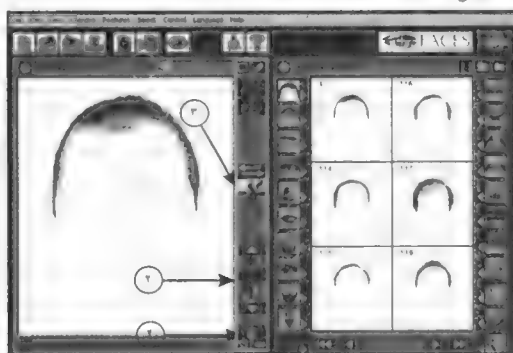
برای مشاهده الگوهای بیشتر از قسمت پایین روی علامت فلش سمت راست کلیک کنید (تصویر ۱۲۲ شماره ۱) و برای بازگشت

نیز روی علامت فلش سمت چپ کلیک نمایید. (تصویر ۱۲۲ شماره ۲)
 اگر می‌خواهید سبک‌های مختلفی از مو را مشاهده کنید در کنار دکمه Hair بر روی علامت مثلث کوچک کنار موها کلیک کرده (تصویر ۱۲۲ شماره ۳) و یکی از سبک‌ها را به دلخواه انتخاب نمایید. همانند موهای کوتاه، بلند، موهای زنانه و... (تصویر ۱۲۳)



تصویر ۱۲۳

با استفاده از دکمه‌هایی که در کنار گزینه‌ها دیده می‌شود، (تصویر ۱۲۴ شماره ۱) می‌توانید تنظیمات پیش فرض نرم‌افزار را برای جزء انتخاب شده (در اینجا مو) تغییر دهید.



تصویر ۱۲۴

Ghraphic Softwares

برای مثال با استفاده از دکمه (تصویر ۱۲۴ شماره ۲) می‌توانید مکان مو را بالا یا پایین ببرید و یا با استفاده از دکمه (تصویر ۱۲۴ شماره ۳) می‌توانید رنگ مو را تغییر دهید. در هر یک از قسمت‌ها تنظیمات متفاوتی وجود دارد که خود می‌توانید امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید. اگر از مدل مویی که انتخاب کرده‌اید خوشتان نیامد و یا اینکه اگر احساس کردید جزئی از صورت اضافی است و باید پاک شود، ابتدا می‌بایست جزء مدنظر را انتخاب کرده سپس بر روی دکمه Delete (تصویر ۱۲۴ شماره ۴) کلیک کنید تا تصویر پاک شود. همانند این کار را برای سایر اجزا انجام دهید و بقیه اجزا صورت را به ترتیب قرار دهید تا تصویر نهایی حاصل شود. پس از طراحی چهره مورد نظر توسط ابزارهای موجود می‌توانید تصویر را به صورت یک فایل Jpg ذخیره کنید و یا از آن پرینت بگیرید. (تصویر ۱۲۵)



تصویر ۱۲۵

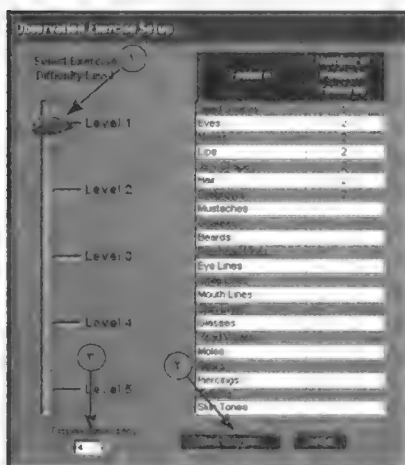
درس دوم: ذخیره تصویر

برای ذخیره تصویر از منوی File گزینه Export را برگزینید و پس از تعیین نام و مکان مناسب برای ذخیره فایل بر روی Save کلیک کنید. برای پرینت گرفتن از تصویر نیز از قسمت بالا گزینه Print (تصویر ۱۲۵ شماره ۱) را انتخاب کنید.

درس سوم: کسب مهارت در چهره نگاری

برای اینکه مهارت شما در تشخیص چهره افراد بالا رود و بتوانید با یک نگاه، فرد مورد نظر را چهره نگاری

کنید، می بایست مهارت خود را افزایش دهید و این هم میسر نمی شود مگر با تمرین. برای این کار برنامه Faces یک امکان خوب و جالب در اختیار ما قرار داده است. بدین صورت که برنامه، چهره فردی را به مدت پیش فرض ۴ ثانیه به شما نشان می دهد که پس از سپری شدن این زمان شما



تصویر ۱۲۶

می بایست صورت شخص را چهره نگاری کنید. برای این کار از قسمت بالا بر روی کلید Start Observation Exercise (تصویر ۱۲۵ شماره ۲) کلیک کنید. یکی از Level ها را به دلخواه انتخاب کرده (تصویر ۱۲۶ شماره ۱) و روی دکمه Start Exercise کلیک کنید. (تصویر ۱۲۶ شماره ۲)

Ghraphic Softwares

در قسمت Display Time (تصویر ۱۲۶ شماره ۳) می‌توانید مدت زمان نمایش چهره فرد را تنظیم کنید. به عبارت ساده‌تر پس از سپری شدن این زمان شما می‌بایست کار خود را شروع کنید.

نکته ...

هر چه میزان Level ها بالاتر باشد، چهره نگاری فرد نیز سخت‌تر می‌شود به عبارت دیگر شما می‌بایست اجزای بیشتری از صورت را ترسیم کنید.



فصل دهم

خلق تصاویر فانتزی با Fun Photor

درس اول: انتخاب الگو

این نرم افزار قابلیت های جدیدی نسبت به ابزارهای ویرایش تصویر معمولی در اختیار تان قرار می دهد که کمی سرگرم کننده تر هستند. برای مثال می توانید سر یک سگ را بر روی بدن انسان قرار دهید و یا اینکه سر خودتان را در پوستریک فیلم به شکلی طبیعی به جای سر یکی از بازیگران بگذارید. واسط کاربری زیبا و ساده FunPhotor به شما کمک می کند تا با گذراندن چهار مرحله ساده، تصاویری جالب و جذاب خلق کنید. در ابتدا شما الگو یا قالب مورد نظر خود را در موضوعاتی چون ورزش، فیلم، کارتون و... انتخاب می کنید. سپس تصاویر مورد نظر خود را انتخاب خواهید کرد. بعد از این دو مرحله می توانید تصاویر انتخابی را بر روی قالب انتخابی ویرایش کنید و به نتیجه دلخواه خود برسید. برای مثال می توانید چهره ها یا سرها را بکشید، تصاویر را نزدیک یا دور کنید، بچرخانید، روشنایی، تضاد و تیزی لبه های آنها را تغییر دهید و...

در ابتدا برنامه را اجرا کنید

نکته ...

پس از اجرای نرم افزار، یک تصویر روی صفحه نمایش ظاهر می گردد که می بایست بر روی تصویر یکبار کلیک کنید تا وارد محیط نرم افزار شوید (تصویر ۱۲۷) برای خروج از نرم افزار نیز باید به همین صورت عمل نمایید.



تصویر ۱۲۷

پس از اجرای برنامه با پنجره زیر (تصویر ۱۲۸) روبرو می‌شوید. حال مرحله اول (تصویر ۱۲۸ شماره ۱) را انتخاب کنید.



تصویر ۱۲۸

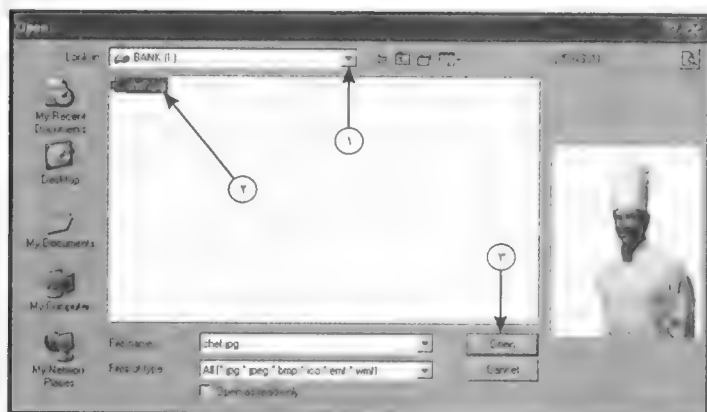
در مرحله اول می‌بایست الگوی خود را انتخاب کنید. منظور از الگو عکسی است که می‌خواهید به جای آن، عکس خود یا عکس دیگری را قرار دهید. در قسمت Template می‌توانید الگوی خود را از میان موضوعات

دلخواه همچون کارتون، ورزش، حیوانات، پوستر و... انتخاب کنید. برای مثال Funny را انتخاب نمایید. (تصویر ۱۲۹ شماره ۱)



تصویر ۱۲۹

پس از انتخاب الگو با کلیک بر روی دکمه Edit (تصویر ۱۲۹ شماره ۲) می توانید محدوده انتخاب شده توسط نرم افزار را تغییر دهید. اگر از Template های موجود راضی نبودید، می توانید عکس دلخواهی را وارد برنامه کنید برای این منظور روی دکمه Open (تصویر ۱۲۹ شماره ۳) کلیک کنید و عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه نمایید. (تصویر ۱۳۰ مراحل انجام این کار را نشان می دهد) پس از انتخاب آن، عکس درون محیط نرم افزار باز می شود. (تصویر ۱۳۱)



تصویر ۱۳۰



تصویر ۱۳۱

درس دوم: انتخاب محدوده صورت

با کلیک روی گزینه Edit (تصویر ۱۳۱ شماره ۱) می‌توانید محدوده صورت را انتخاب کنید. با این کار پنجره زیر (تصویر ۱۳۲) باز می‌شود.

نکته ...

با کلیک روی دکمه Del تصویر از محیط نرم افزار پاک می شود. (تصویر ۱۳۱ شماره ۲)



تصویر ۱۳۲

حال باید اطراف صورت را به کمک یکی از ابزارهای موجود انتخاب کنید. بهترین ابزار برای انتخاب محدوده صورت Brush است. آن را انتخاب کرده (تصویر ۱۳۲ شماره ۱) و شروع به رنگ کردن صورت نمایید. برای این کار بر روی صورت رفته، کلیک کرده و در حالیکه ماوس را نگه داشته‌اید به اطراف بچرخانید تا کل صورت رنگ شود و به رنگ آبی درآید. (تصویر ۱۳۳)

نکته ...

اگر در رنگ کردن قسمتی از تصویر دچار اشتباه شدید، می‌توانید از پاک‌کن استفاده کنید. (تصویر ۱۳۳ شماره ۱)



تصویر ۱۳۳

نکته ...

برای بزرگ‌نمایی تصویر از دکمه (تصویر ۱۳۳ شماره ۲) و برای کوچک‌نمایی از دکمه (تصویر ۱۳۳ شماره ۳) واقع در پایین تصویر استفاده نمایید. برای بزرگ و کوچک کردن اندازه قلم‌مو نیز می‌توانید از دکمه‌های دایره‌ای شکل (تصویر ۱۳۳ شماره ۴) که در سمت راست تصویر قرار دارد، استفاده کنید. پس از رنگ کردن محدوده صورت بر روی OK (تصویر ۱۳۳ شماره ۵) کلیک کنید.

درس سوم: وارد کردن عکس

بر روی دکمه شماره ۲ (تصویر ۱۳۴) کلیک کنید تا وارد مرحله

دوم شویم.



تصویر ۱۳۴

حال بر روی دکمه Open (تصویر ۱۳۵ شماره ۱) کلیک کرده و عکسی را که می‌خواهید بجای سر این تصویر قرار دهید، وارد محیط برنامه کنید همچنین می‌توانید از یکی از عکس‌های موجود در نرم‌افزار نیز استفاده کنید برای مثال روی تصویر مشخص شده (تصویر ۱۳۵ شماره ۲) کلیک کنید و در انتها بر روی OK (تصویر ۱۳۵ شماره ۳) کلیک نمایید.



تصویر ۱۳۵

درس چهارم: اعمال تنظیمات

با انتخاب دکمه ۳ (تصویر ۱۳۶) پنجره‌ای ظاهر می‌شود.



تصویر ۱۳۶

در سمت راست این پنجره ابزارهای مختلفی برای ویرایش تصویر وجود دارد که به کمک آن‌ها می‌توانید چهره یا سر را بکشید. تصویر را نزدیک یا دور کنید، بچرخانید، روشنایی، تضاد و تیزی لبه‌های آن را تغییر دهید و ... برای مثال به کمک دکمه‌هایی که در تصویر ۱۳۷ شماره ۱ مشخص شده‌اند، قادر خواهید بود که جهت صورت را به چپ و یا راست تغییر دهید. با استفاده از دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۲) می‌توانید تصویر صورت را کوچک یا بزرگ کنید و یا اینکه تصویر را نزدیک یا دور ببرید. در صورتیکه بخواهید تصویر صورت را به جهت‌های راست و یا چپ بچرخانید، می‌توانید از دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۳) استفاده کنید. دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۴) برای حرکت تصویر به جهت‌های مختلف کاربرد دارد. اگر بخواهید روشنایی، تضاد و تیزی لبه‌های تصویر را تغییر دهید، می‌توانید از دکمه‌های لغزنده (تصویر ۱۳۷ شماره ۵) استفاده کنید.

نکته ...

اگر در انتخاب محدوده صورت دچار اشتباه شدید و خواستید محدوده بیشتری از تصویر را انتخاب کنید و یا از محدوده انتخاب شده بکامید، می‌توانید از دکمه (تصویر ۱۳۷ شماره ۶) که در پایین پنجره قرار دارد، استفاده کنید. با کلیک روی این دکمه به مرحله انتخاب محدوده صورت منتقل می‌شوید (تصویر ۱۳۳) و با کلیک مجدد بر روی این دکمه، به همین مرحله باز خواهید گشت.

پس از اعمال تنظیمات لازم و رسیدن به نتیجه دلخواه، روی OK کلیک کنید. (تصویر ۱۳۷ شماره ۷)



تصویر ۱۳۷

با کلیک روی دکمه ۴ (تصویر ۱۳۸) می‌توانید در صورت تمایل متن دلخواهی را به تصویر اضافه کنید.



تصویر ۱۳۸

برای این منظور در قسمت مشخص شده در تصویر (تصویر ۱۳۹ شماره ۱) متن دلخواه خود را تایپ کنید سپس بر روی عکس رفته و آن را در جای مناسب خود قرار دهید. به کمک ابزارهایی که در تصویر (تصویر ۱۳۹ شماره ۲) مشاهده می کنید، می توانید سایه، رنگ، اندازه متن و... را به سلیقه خود تغییر دهید. پس از اتمام کار روی دکمه OK (تصویر ۱۳۹ شماره ۳) کلیک نمایید.



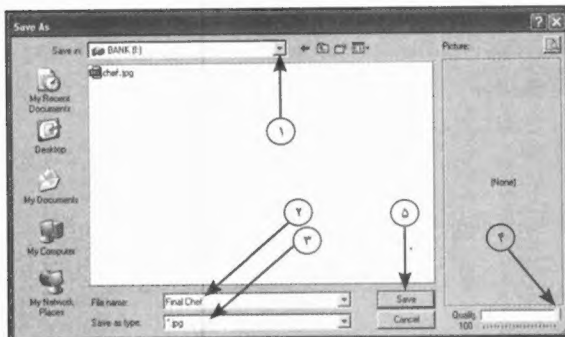
تصویر ۱۳۹

مرحله پایانی مرحله ذخیره تصویر می‌باشد. برای این کار روی دکمه **Save As** (تصویر ۱۴۰ شماره ۱) کلیک کنید تا پنجره **Save As** باز شود. اگر می‌خواهید عکس تهیه شده را از طریق **Email** برای دوستانتان ارسال کنید، بر روی دکمه **Email** کلیک نمایید (تصویر ۱۴۰ شماره ۲) و اگر می‌خواهید از عکس تهیه شده **Print** بگیرید، بر روی دکمه **Print** کلیک کنید. (تصویر ۱۴۰ شماره ۳)



تصویر ۱۴۰

در پنجره باز شده محل ذخیره تصویر را مشخص کرده (تصویر ۱۴۱ شماره ۱) و پس از تعیین نام (تصویر ۱۴۱ شماره ۲) و فرمت مناسب برای ذخیره تصویر (تصویر ۱۴۱ شماره ۳) کیفیت تصویر را تعیین نمایید (تصویر ۱۴۱ شماره ۴) در انتها بر روی دکمه **Save** کلیک کنید تا تصویر ذخیره گردد. (تصویر ۱۴۱ شماره ۵)



تصویر ۱۴۱

سخن آخر

این نرم‌افزارهای کوچک و مفید بسیار فراوانند. اکثر آن‌ها هم بسیار ارزان یا رایگان هستند. تقریباً برای انجام هر کاری می‌توانید با کمی جستجو در اینترنت، نرم‌افزار مفیدی بیابید. مزیت این ابزارها این است که کاربری بسیار ساده‌ای دارند و امکانات و قالب‌های آماده زیادی نیز در آن‌ها گنجانده شده که این برای کاربران مبتدی بسیار مفید است. امیدوارم مطالعه این کتاب سرآغازی باشد برای شما تا به این گونه نرم‌افزارها علاقه‌مند شوید و بتوانید از آن‌ها برای حل مشکلاتتان بهره بگیرید. امید است که این کتاب توانسته باشد گامی موثر در جهت برانگیختن علاقه نوآموزان و دانشجویان این مرز و بوم و گسترش فعالیت‌های نوین برداشته باشد. در آخر از همه علاقه‌مندان، اساتید و خوانندگان تمنا داریم برای پربار شدن این مجموعه، ما را از نظرات ارزشمند خود بی‌نصیب نگذارند.

برای ارتباط با ما می‌توانید به انجمن گفتگوی کلید در آدرس www.kelid.ir/forum مراجعه کنید و پس از عضویت، با ما در ارتباط باشید.

سخنی با خوانندگان

روزی که تألیف و نگارش مجموعه کتاب‌های **کلید** را آغاز کردیم، انتظار موفقیت مجموعه را داشتیم؛ زیرا برای خود اهداف بزرگی ترسیم کرده بودیم. ولی مجموعه **کلید** و موفقیتش از اهداف ما هم بزرگتر بود. اگر حیاناً یکی از اولین کتاب‌های **کلید** را در دست داشته باشید، می‌بینید که هدف اولیه ما تولید ۴۰ جلد کتاب در زمینه آموزش کامپیوتر بود. می‌خواستیم وقتی به این هدف رسیدیم، تصمیم بگیریم که آیا کارمان را ادامه دهیم یا خیر. اما روزی که این هدف محقق شد، مجموعه با چنان سرعتی در حرکت بود و تقاضای شما دوستان برای کتاب‌های جدید چنان هیجانی در ما ایجاد کرده بود که حتی لحظه‌ای درنگ نکردیم و تولید کتاب‌های جدید را ادامه دادیم. تاکنون موفقیت ما بسیار بیش از آنی بوده که در اهداف اولیه برای خود ترسیم کرده بودیم. ولی واقعیت این است که هیچ راهی به آسانی طی نمی‌شود. مجموعه **کلید** نیز سختی و فراز و نشیب‌های بسیار را طی کرده تا به اینجا رسیده است. همانطور که در ابتدای راه، ما با اتکا به نظرسنجی از کتابخوان‌ها کارمان را شروع کردیم، در ادامه نیز قصد داریم به همین شیوه ادامه دهیم و این امر بدون کمک شما دوستان میسر نمی‌شود. در این راستا دو خواهش از شما داریم. چکیده این دو خواهش این است: خوبی‌های ما را به دیگران بگویید و بدی‌هایمان را به خودمان.

۱. لطفاً نظر خود را برای ادامه کار برایمان بنویسید. بگویید تا اینجا کار کتاب‌های **کلید** چه ضعف‌ها و نارسایی‌هایی داشته‌اند. آیا مشکلی در متن، روش آموزشی، حجم کتاب‌ها، قیمت و... می‌بینید؟ هر ضعفی را مشاهده می‌کنید و هر پیشنهادی برای بهبود کتاب‌های **کلید** دارید برایمان بنویسید. یک برگه پست جواب قبول در انتهای کتاب برایتان در نظر گرفته شده. لطفاً آن را جدا کنید و پس از تکمیل برایمان ارسال کنید. اگر برگه به اندازه کافی جا ندارد، می‌توانید برگه‌های دیگری به آن ضمیمه کنید. نیازی به چسباندن تمبر نیست. فقط کافی است برگه را به صندوق پست بیندازید.

۲. همانطور که می‌بینید قیمت کتاب‌های **کلید** نسبت به کتاب‌های موجود در بازار مناسب و معقول است. ما سعی می‌کنیم در تولید کتاب حداقل سود را برای انتشارات در نظر بگیریم تا بتوانیم کتاب‌ها را ارزان به دست شما برسانیم. ولی این کار باعث شده که سود کم کتاب‌ها، عملاً توانایی تبلیغات را از ما سلب کند. از آنجا که از ابتدای کار بهترین مبلغین کتاب‌های **کلید** خوانندگان آنها بوده‌اند، اکنون هم از شما می‌خواهیم که پس از مطالعه کتاب، اگر آن را مفید یافتید، به دوستان و آشنایان توصیه کنید کتاب‌های **کلید** را تهیه و مطالعه کنند. اگر واقعاً کتاب **کلید** را مفید می‌دانید این توصیه هم به نفع دوست شماست و هم به ما در ادامه راهمان کمک می‌کند.

از شما به دلیل همکاری و همفکریتان تشکر می‌کنیم و سعی داریم با تهیه کتاب‌هایی هر چه بهتر، لطفتان را جبران کنیم.

موفق و پیروز باشید.

کلید

منتشر شده است

